



---

# **BACHELORARBEIT**

---

Herr  
**Leopold Moritz König**

**Dramaturgie bei Pixar**

**2013**

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Dramaturgie bei Pixar**

Autor:  
**Herr Leopold Moritz König**

Studiengang:  
**Film und Fernsehen**

Seminargruppe:  
**FF08s1-B**

Erstprüfer:  
**Prof. Peter Gottschalk**

Zweitprüfer:  
**Pirmin Mohr, B.A.**

Einreichung:  
Wien, August 2013

# **BACHELOR THESIS**

---

## **Storytelling at Pixar**

author:

**Mr. Leopold Moritz König**

course of studies:

**Film und Fernsehen**

seminar group:

**FF08s1-B**

first examiner:

**Prof. Peter Gottschalk**

second examiner:

**Pirmin Mohr, B.A.**

submission:

Vienna, August 2013

---

## **Bibliografische Angaben**

König, Leopold Moritz:

Dramaturgie bei Pixar

Storytelling at Pixar

48 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2013

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>V</b>
<b>1 Einleitung.....</b>	<b>1</b>
<b>2 Die Charaktere.....</b>	<b>3</b>
2.1 Die Archetypen .....	3
2.2 Der Held.....	4
2.3 Der Mentor .....	10
2.4 Die Verbündeten .....	15
2.5 Der Schatten .....	18
<b>3 Die Struktur .....</b>	<b>23</b>
3.1 Der erste Akt (Set-Up).....	23
3.1.1 Die vertraute Welt .....	24
3.1.2 Der Ruf des Abenteuers.....	26
3.1.3 Überschreiten der ersten Schwelle.....	29
3.2 Der zweite Akt (Confrontation) .....	31
3.2.1 Prüfungen, Verbündete, Feinde .....	31
3.2.2 Entscheidende Prüfung.....	35
3.2.3 Die Belohnung .....	38
3.3 Der dritte Akt (Resolution).....	41
3.3.1 Der Weg zurück .....	41
3.3.2 Die finale Auseinandersetzung.....	43
3.3.3 Rückkehr mit dem Elixier .....	45
<b>4 Conclusio.....</b>	<b>48</b>
<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>XI</b>
<b>Eigenständigkeitserklärung .....</b>	<b>XII</b>

# 1 Einleitung

Pixar hat 1995 den Animationsfilm revolutioniert und mit TOY STORY den ersten vollständig computeranimierten Spielfilm in die Kinos gebracht. Seitdem hat das Filmstudio insgesamt 13 Spielfilme herausgebracht, die jeweils kritischen sowie kommerziellen Erfolg, mit Ausnahme von CARS 2, welcher von den Kritikern eher schlecht bewertet wurde, eingeräumt haben.

Als 2008 WALL-E erschien, wurde dieser Film von vielen Kritikern als bester Film des Jahres angesehen, weswegen Walt Disney Pictures, welche Pixars Filme vertreiben darum gekämpft haben, dass, obwohl es nun eine Kategorie für den besten Animationsfilm gibt, ihr Animationsfilm auch als bester Film für den Oscar nominiert wird.<sup>1</sup> Der einzige Animationsfilm, der dies davor geschafft hat, war Disney's BEAUTY AND THE BEAST. Zu diesem Zeitpunkt gab es die Kategorie bester Animationsfilm noch nicht. Wall-E hat es zwar nicht geschafft als bester Film nominiert zu werden, was einige Kritiker verärgerte.

In den darauffolgenden zwei Jahren wurden die nächsten zwei Pixar Filme UP und TOY STORY 3 für besten Animationsfilm und besten Film nominiert, gewannen aber „nur“ besten Animationsfilm.

Was macht aber diese Filme so kritisch und kommerziell erfolgreich? Dass Pixar das technische Handwerk der Computeranimation beherrscht und bei jedem Film versucht dessen Grenzen zu überschreiten, ist selbstverständlich. Vergleicht man die Animation in TOY STORY und TOY STORY 3, so merkt man, dass sich vieles verändert hat. Die Charaktere bewegen sich realistischer, die Figuren sehen nicht mehr so plastisch aus und die Umgebungen sind detailreicher. Jedoch macht das Handwerk alleine den Film nicht „gut“. CARS 2 ist technisch einwandfrei, jedoch wird von vielen Kritikern die flache Story bemängelt.

Das was Pixars Filme so ansprechend macht, sind also deren Inhalte. Das Animationsstudio hat es geschafft mit ihren Geschichten das Publikum zu berühren, es auf eine emotionale Achterbahnfahrt zu schicken und unvergessliche Figuren zu schaffen.

Jedoch stellt sich die Frage, was für Elemente so eine Geschichte beinhalten muss, damit das Publikum mitfühlt. Warum und wie schafft es ein Roboter namens Wall-E

---

<sup>1</sup> [http://www.nytimes.com/2008/10/28/movies/28stud.html?\\_r=2&oref=slogin&\\_](http://www.nytimes.com/2008/10/28/movies/28stud.html?_r=2&oref=slogin&_), Stand 15/07/2013

Emotionen beim Zuschauer zu erwecken? Warum spricht UP dessen Hauptfigur ein alter Mann ist, ein junges und gleichzeitig auch älteres Publikum an? Wie sind die Abenteuer der Figuren aufgebaut? Um diese Fragen zu beantworten, wird ein großes Augenmerk auf Christopher Voglers *The Writer's Journey* gelegt, welches untersucht was für Elemente in der Reise des Helden vorhanden sind. Es wird verglichen welche dieser Elemente in den Pixar Filmen wiederzufinden ist. Aber auch andere Werke wie zum Beispiel verschiedene Ratgeber zum Drehbuchschreiben werden als Referenzen genutzt.

In dieser Arbeit wird zuerst analysiert welche die wichtigsten Figuren der Geschichte und was deren Funktionen sind, bevor dann zur eigentlichen Struktur der Erzählung übergegangen wird. Es wird dabei mit Absicht nicht auf jede mögliche Figur oder Station der Geschichte eingegangen, sondern auf die am häufigsten verwendeten. Es wird außerdem empfohlen die Pixar Filme gesehen zu haben um alle Verweise ganz zu verstehen.

## 2 Die Charaktere

Syd Field schreibt in seinem Buch in Großbuchstaben „*ACTION IS CHARACTER*“<sup>2</sup>. Ohne Charaktere gibt es keine Geschichte. Wenn zum Beispiel eine Synopsis von einer Geschichte formuliert wird, ist sie meistens in der Form: „Es geht um eine oder mehrere Figuren, welche folgendes erleben...“.

*Character is the essential internal foundation of your screenplay. The cornerstone. It is the heart and soul and nervous system of your screenplay.*<sup>3</sup>

Field beschreibt sogar, dass er in seinen Vorlesungen immer wieder eine Übung macht, in der er mit den Studenten einen Charakter kreiert und anhand diesem dann eine Geschichte formt.<sup>4</sup> Auch wenn man sich jetzt andere Ratgeber zum Drehbuchschreiben ansieht, merkt man, dass die Kreation der Charaktere in den ersten Kapiteln behandelt wird.<sup>5</sup> Auch Christopher Vogler befasst sich anfangs nur mit den Charakteren und deren Rolle. Des Weiteren erklärt er auch das Konzept der Archetypen welches er selbst auf die Archetypenlehre von Carl. C. Jung basiert.<sup>6</sup>

### 2.1 Die Archetypen

In den Geschichten findet man immer wieder bestimmte Arten von Charakteren wie zum Beispiel Helden, Schatten/Gegenspieler, einen oder mehrere Verbündete. Solche Arten, welche öfters verwendet werden und in den meisten Geschichten zu finden sind, werden als Archetypen bezeichnet. Jedoch wird hier bei der Charakteranalyse der Begriff Archetyp nicht als Bezeichnung der Figur, sondern für ihre temporäre Funktion verwendet. Ein Gegenspieler muss nicht den ganzen Film über ein Gegenspieler bleiben, sondern kann dann zu einem Verbündeten werden. Oder eine Figur, die anfangs als Mentor dient, kann dann plötzlich zu einem Gegenspieler werden. Die Archetypen können von einem Charakter beliebig gewechselt werden, um das Publikum auf eine falsche Spur zu locken und somit einen dramatischen Effekt zu erzeugen. Sie beschreiben also die psychologische und dramatische Funktion der Figur.

---

<sup>2</sup> Field, 2005: 55

<sup>3</sup> Field, 2005: 46

<sup>4</sup> Vgl. Field, 2005: 74-88

<sup>5</sup> Vgl. Keane

<sup>6</sup> Vgl. Jung



Im Film THE INCREDIBLES ist beispielsweise Mr. Incredible der Held, Syndrome der Gegenspieler und Frozone ein Verbündeter. In RATATOUILLE ist der Held die Ratte Remy, der Gegenspieler der Chefkoch und Colette eine Verbündete. In diesen Beispielen behalten die Figuren über den ganzen Film ihren Archetypen.

In TOY STORY 2 ist der noch verpackte Stinky Pete zuerst ein Mentor für Woody, der ihm zeigt, dass der Held einmal eine Berühmtheit war. Jedoch will er ihn in der zweiten Hälfte des Films daran hindern zu seinem Besitzer Andy zurückzukehren.

Der Plüschbär Lotso führt Andys Spielzeuge in TOY STORY 3 in die Welt der Kindertagesstätte ein, nimmt somit die Form des Mentors an, will sie dann aber ebenfalls hindern diese Welt zu verlassen und wird wie Stinky Pete zum Gegenspieler.

Man findet immer wieder dieselben Archetypen in den verschiedenen Geschichten. Die häufigsten sind der Held, der Mentor, die Verbündeten und der Gegenspieler/Schatten. In den nächsten Kapiteln wird analysiert, was die genauen Funktionen der Archetypen sind und welche Variationen es gibt.

## 2.2 Der Held

*“A Hero is someone who is willing to sacrifice his own needs on behalf of others”<sup>7</sup>*

Der Held ist die zentrale Figur des Films, die sich auf eine Reise begibt. Wie auch jede andere Figur hat er bestimmte dramaturgische Funktionen.

### Das Fenster zur Geschichte

Der Held ist die Figur, für die das Publikum Sympathie empfinden und mit der es sich identifizieren soll.<sup>8</sup> Das Publikum bekommt also die Möglichkeit für die Dauer des Films sich auf den Helden zu projizieren und eine emotionale Verbindung aufzubauen. Um dies zu ermöglichen werden dem Helden mehrere Eigenschaften und Qualitäten gegeben, die der Zuschauer bei sich selbst feststellen kann und welche von universellen Bedürfnissen wie beispielsweise Liebe, Überleben, das Gefühl verstanden und akzep-

---

<sup>7</sup> Vogler, 2007: 29

<sup>8</sup> Vgl. Blank, 2011: 21

tiert zu werden, sich selbst auszudrücken, Erfolg zu haben, der Wunsch nach Freiheit oder Rache angetrieben werden.<sup>9</sup>

Wall-E, der Held des gleichnamigen Films, ist anfangs einsam und sehnt sich nach Liebe, die er nur durch mehrfaches Ansehen eines Videos kennt. Remy in RATATOUILLE fühlt sich in seiner Rattenkolonie fremd, da er im Gegensatz zu seinen Mitratten sich weigert Essen zu stehlen und Großteils Müll zu essen, findet dort aber kein Verständnis dafür. Flik in A BUG'S LIFE versucht ebenfalls von seiner Ameisenkolonie akzeptiert zu werden, stößt aber auch dort eher auf Abweisung. Merida im Film BRAVE möchte nicht in die Fußstapfen ihrer Mutter treten und eine vorbildliche Königin werden, beziehungsweise Prinzessin sein, sondern die Freiheit haben, ihr Leben zu gestalten, wie sie es will.

Der Held sollte also universelle Eigenschaften, Motivationen und Gefühle wie Liebe, Wut, Hass und Lust besitzen, mit denen das Publikum schon selbst Erfahrungen gemacht haben könnte. Jedoch darf er nicht nur aus Klischees und Stereotypen bestehen, sondern ein Unikat sein. Er sollte anders als die anderen Figuren sein<sup>10</sup> und herausstechen. Wall-E ist ein Unikat, nicht nur weil er im Film noch die einzig funktionierende und arbeitende Maschine ist, er hat zusätzlich menschliche Gefühle entwickelt. Remy hat einen besseren Geruchssinn und versucht im Gegensatz zu seiner Kolonie Essen zu kreieren anstatt es nur zu stehlen. Flik versucht mit seinen Erfindungen die Arbeiten der Ameisen zu vereinfachen, ist aber sehr tollpatschig. Die temperamentvolle, bogenschießende Merida verhält sich laut ihrer Mutter überhaupt nicht wie eine Prinzessin und versucht mit allen Mitteln zu verhindern, sich so zu verhalten, wie es von ihr erwartet und vorgeschrieben wird. Die Helden in diesen Beispielen sind einzigartig und das wird erreicht, indem sie ihrem Umfeld gegenübergestellt werden und nicht durch ihr Aussehen, sondern durch ihre Art und ihr Verhalten stark herausstechen.

Der Held ist also die Figur von der erhofft wird, dass das Publikum die Geschichte mit dessen Augen sieht, eine emotionale Bindung aufbaut und somit für sein Gelingen ist.

## Die Mängel

Um den Helden zu einem menschlicheren, realistischeren Charakter und es somit auch einfacher zu machen sich mit ihm zu identifizieren, müssen ihm auch schwächende

---

<sup>9</sup> Vgl. Vogler, 2007: 30

<sup>10</sup> Vgl. Vogler, 2007: 30-31

und/oder negative Eigenschaften gegeben werden. Viele dieser Mängel haben laut Michaela Krützen ihren Ursprung in der sogenannten Backstorywound, welche in den Filmen gezeigt oder zumindest erwähnt werden.

*„Sie betrifft Filmfiguren, die durch eine in der Vorgeschichte liegende Verletzung in ihrem Verhalten motiviert werden.“<sup>11</sup>*

Die sogenannte Backstorywound ist also ein Ereignis, das die Mängel begründet und in den meisten Fällen wird der Held im Laufe des Films mit einem neuen Ereignis konfrontiert, bei dem er sich dieser „Wunde“ stellen muss.

Die typischsten Backstorywounds sind der Tod, eine Trennung, eine Erfahrung und das Versagen.<sup>12</sup> Marlin's größte Mängel in FINDING NEMO sind, dass er seinen Sohn nicht aus den Augen lässt und sehr überfürsorglich ist. Dies hat zum Grund den Tod seiner ganzen restlichen Familie, welcher gleich zu Beginn des Films gezeigt wird. Auch Carl in UP ist erst mürrisch seit dem Tod seiner Lebenspartnerin Ellie und versucht jegliche weitere Bindung zu meiden. Woody in TOY STORY war schon seit Langem das Lieblingsspielzeug von Andy, bis er von Buzz ersetzt wird. Woody macht also eine Trennung durch.

Die Backstorywound erklärt also den Ursprung der Mängel, ist aber nicht für deren Existenz verantwortlich. Den Monstern in MONSTERS INC. wird immer wiederholt gesagt, dass menschliche Kinder tödlich sind und sie deswegen jeglichen Kontakt vermeiden sollen. Sully hat zwar nie diese Erfahrung gemacht, fürchtet sich aber trotzdem vor ihnen. Meridas Sturheit und Engstirnigkeit im Film BRAVE sind auch nicht auf eine konkrete Backstorywound zurückzuführen.

Die Mängel wie zum Beispiel Zweifel, Schuld oder Angst sind Eigenschaften des Helden, die das Publikum in sich selbst wiedererkennen kann. Außerdem geben sie dem Helden einen Startpunkt für eine „Innere Reise“ dessen Ziel es ist diese Mängel zu überwinden und sich zu verändern.

## **Veränderung**

Der Held soll auf der Reise dazulernen, eine Veränderung durchmachen und im besten Fall die Mängel ausbessern. Viele Geschichten handeln davon, wie der Held seine

---

<sup>11</sup> Krützen, 2006: 35

<sup>12</sup> Vgl. Krützen, 2006: 41-50

Weisheit dazugewinnt und dadurch erst wirklich zum wahren Helden wird.<sup>13</sup> Dies wird auch die „Innere Reise“ genannt.

Sully in MONSTERS INC. wird von einem Monster, das Menschenkinder erschreckt und von ihnen panische Angst hat zu einer verantwortungsbewussten Vaterfigur für das kleine Mädchen Boo. Carl in UP wird von einem misslaunigen, verschlossenem, alten zu einem offenen, fröhlichen Mann, der wieder voller Leben ist.

Um eine Veränderung durchzuführen muss der Held handeln.

### **Das Handeln**

Eine weitere dramaturgische Funktion des Helden ist es zu handeln. Seine Einwirkungen treiben in den meisten Fällen die Geschichte voran. Manchmal kann es vorkommen, dass der Held anfangs passiv ist, das heißt er reagiert auf bestimmte Vorkommnisse, führt sie aber nicht herbei. Zu einem späteren Zeitpunkt im Film sollte aber der Held aktiv werden. Elastigirl und der Rest der Familie in THE INCREDIBLES setzen erst später im Film ihre Heldenmasken auf, retten Mr. Incredible, der dann mit ihnen gemeinsam die Stadt rettet.

*„The Hero should perform the decisive action of the story, the action that requires taking the most risk or responsibility.“<sup>14</sup>*

Merida in Brave, versucht ihre bevorstehende Verlobung zu verhindern, indem sie selbst an dem Turnier, welches ihren zukünftigen Mann entscheiden soll, teilnimmt und alle bezwingt. Als auch dies nicht hilft, kauft sie sich von einer Hexe einen Zauberspruch. Sie treibt die Geschichte voran, auch wenn ihr Handeln nicht immer zu den gewünschten Konsequenzen, sondern eher zu Risiken führt.

Nimmt der Held Risiken auf sich, führt in das auch schon zu seiner nächsten dramaturgischen Funktion: eine Auseinandersetzung mit dem Tod

### **Auseinandersetzung mit dem Tod**

---

<sup>13</sup> Vgl. Vogler, 2007: 31

<sup>14</sup> Vogler, 2007: 31

An einem gewissen Punkt ist der Held dem Tod oder einer tödlichen Situation ausgesetzt. Mit tödlicher Situation werden auch Situationen verstanden, die nicht wirklich mit Tod zu tun haben, aber in denen für den Helden am meisten auf dem Spiel steht. Wall-E macht seine erste Begegnung mit dem Tod als er in einer Rettungskapsel, die sich selbst zerstört, eingesperrt ist und es nur knapp schafft der Explosion zu entkommen. Diese Begegnungen haben den Effekt zu zeigen, dass der Tod überwunden werden kann.

Andere Auseinandersetzungen zeigen wie der Held sich für eine Gruppe oder eine „größere Sache“ opfert. Wall-E opfert sich gegen Ende des Films für die Menschen auf dem Raumschiff Axiom, damit sie wieder zurück auf die Erde können.

*„The most effective Heroes are those who experience sacrifice.“<sup>15</sup>*

Marlin in FINDING NEMO entkommt dem Tod mehrere Male im Film, jedoch ist es für ihn viel schlimmer seinen Sohn zu verlieren, was er gegen Ende des Films, als er ihn endlich wiedergefunden hat, nochmals riskiert.

Das Publikum soll mit dem Helden die Auseinandersetzung miterleben und ebenfalls das Gefühl haben, dem Tod entkommen zu sein.

Die dramaturgischen Funktionen des Helden sind dem Publikum eine Möglichkeit zu geben sich mit ihm zu identifizieren, eine Veränderung durchzumachen, die Geschichte durch sein Handeln voranzutreiben und sein Heldentum mit der Auseinandersetzung mit dem Tod zu beweisen. Wichtig dabei ist, dass nicht nur die Hauptfigur der Held sein kann, sondern auch Verbündete können heroisch handeln. Eve in WALL-E wird zum Ende auch zur Heldin, als sie versucht Wall-E und die Menschen zu retten.

Der Archetyp Held weist aber auch verschiedene Arten von Helden auf.

### **Der gewollte und ungewollte Held**

Wall-E ist am Weg zu sich nach Hause, als er plötzlich ein unbekanntes rotes Licht am Boden sieht. Ohne groß zu zögern, nähert er sich dem Licht und verfolgt es. Während Eve den Planeten untersucht, versucht er mit ihr zu kommunizieren. Des Weiteren eilt er zu einem späteren Zeitpunkt im Film sofort zum Raumschiff, das Eve wieder abholt,

---

<sup>15</sup> Vogler, 2007: 32

klammert sich daran fest und verlässt aus eigener Entscheidung seine Heimat. Er ist ein gewollter Held, er ist aktiv, eigenmotiviert und willig das Unbekannte zu erforschen.

Sully in MONSTERS INC. findet sich auf einmal mit dem kleinen Mädchen Boo wieder und will sie wieder zurück in ihr Zimmer und die „Menschenwelt“ stecken, doch die Tür, die zu ihrem Zimmer führt, ist verschwunden. Deswegen nimmt er sie widerwillig zu sich und hofft, dass sein bester Freund Mike einen Plan schmiedet, um sie wieder zurückzubringen. Bis er dann selber merkt, dass das kleine Mädchen doch nicht gefährlich ist, er eine emotionale Verbindung zu ihr aufbaut und es sich zur Aufgabe macht, sie nicht in irgendein, sondern ihr wirkliches Zimmer zu bringen.

Sully ist anfangs ein ungewollter Held. Er versucht sich der Verantwortung zu drücken und ist eher passiv. Dann wird er jedoch aktiv und akzeptiert seine Aufgabe. Der Held, wenn er anfangs ungewollt ist, sollte im Laufe des Films irgendwann aktiv werden, da seine dramatische Funktion wie vorher erwähnt unter anderem Handeln ist.<sup>16</sup>

### **Der gruppenorientierte Held**

Woody und Buzz sind in TOY STORY 2 die Anführer Andys Spielzeuge. Woody wird entführt und somit von seiner Gruppe getrennt. Buzz macht sich mit einem kleinen Team auf die Suche. Er trennt sich ebenfalls von seiner Gesellschaft, hat aber dennoch eine kleine Gruppe, die ihm folgt.. Woody und das Team von Buzz sind nun auf sich alleine gestellt und müssen sich außerhalb ihrer bekannten sozialen Umgebung beweisen. Am Ende kehren sie dann gemeinsam wieder zurück.

Der gruppenorientierte Held hat zu Beginn einen sozialen Status, der bei der Trennung verloren geht. Er muss sich also nun außerhalb seiner Gruppe beweisen und um dann in manchen Fällen wieder mit ihr vereint zu werden.<sup>17</sup>

### **Der Einzelgänger**

In CARS ist Lightning McQueen die neue Sensation der Rennautos. Er hat es in kürzester Zeit an die Spitze geschafft und ist knapp davor den sogenannten Piston Cup zu gewinnen. Er ist der Meinung, dass er all das allein geschafft hat und verweigert jede Hilfe oder Rat, ignoriert seine Fans und Sponsoren. Er ist ein Einzelgänger, er reist

---

<sup>16</sup> Vgl. Vogler, 2007: 34

<sup>17</sup> Vgl. Vogler, 2007: 35-36

allein in seinem Bus und nimmt nur Rücksicht auf sich. Der Einzelgänger ist jemand, der nur „alleine arbeitet“ und jegliche Annäherung vermeidet.

Als Lightning jedoch eine längere Zeit in Radiator Springs verbringen muss, wird er herausgefordert sich zu öffnen, was er dann auch schließlich tut. Der Einzelgänger wird in vielen Fällen dazu aufgefordert sein einsames Dasein aufzugeben und sich emotional zu öffnen.

### **Der katalysierende Held**

Wall-E wird von Anfang an als Roboter mit Gefühlen eingeführt, der sich nach Liebe sehnt. Im Laufe des Films ändert sich dies überhaupt nicht, er geht nicht wirklich eine Veränderung durch, obwohl er die zentrale Figur ist und sich auch heldenhaft benimmt. Er löst aber Veränderungen in Eve und den anderen Charakteren aus die er begegnet.. Durch ihn wird Mary, ein Mensch auf dem Raumschiff Axiom, erst auf die Welt hinter ihrem Bildschirm aufmerksam. Eve entwickelt durch Wall-E menschliche Gefühle. Außerdem bringt er sie dazu gegen Ende selbst zu handeln. Man könnte nun darüber diskutieren, ob nicht doch Eve der wahre Held des Films ist, da sie die größte Veränderung durchmacht und Wall-E nur als Mentor fungiert. Jedoch ist dem entgegenzustellen, dass eindeutig Wall-E das Fenster zur Geschichte ist.

Der katalysierende Held macht keine Veränderungen durch, da sein Charakter schon vollständig aufgebaut ist, seine dramaturgische Funktion ist es Veränderungen bei anderen hervorzurufen.<sup>18</sup>

In sehr vielen Fällen muss der anstrebende Held erst zum wahren Helden ausgebildet werden und benötigt die Hilfe einer anderen Figur: den Mentor.

## **2.3 Der Mentor**

Auf seiner Reise trifft der Held immer wieder auf einen oder mehrere Berater welche als Mentoren bezeichnet werden. Genau wie der Held haben auch sie verschiedene dramatische Funktionen.

---

<sup>18</sup> Vgl. Vogler, 2007: 36-37

## Motivation

Remy aus dem Film RATATOUILLE wartet ganz allein in der Kanalisation auf ein Zeichen seiner Kolonie. Sie wurden auf der Flucht getrennt und er wartet mit einem Buch seines Idols dem verstorbenen Koch Gusteau. Es vergehen mehrere Stunden. Remys Magen knurrt und die Bilder im Kochbuch verschlimmern sein Hungergefühl. Er blättert noch weiter im Buch, bis eine Seite ein Foto von Gusteau zeigt, das plötzlich anfängt sich zu bewegen und mit ihm zu reden. Remy ist von Anfang an klar, dass ihm seine Fantasie einen Streich spielt. Dennoch fordert ihn das lebendig gewordene Bild von Gusteau auf die Kanalisation zu verlassen und nach Essen zu suchen.

Remys Unterbewusstsein wird auf die Figur des verstorbenen Gusteau projiziert und ist nun sein Mentor, welcher schon eine seiner Funktionen erfüllt hat: die Motivation des Helden.<sup>19</sup> In manchen Fällen ist der Held ein ungewollter Held und der Mentor bringt ihn dazu sein Abenteuer nun aktiv zu bestreiten. Carl in UP hat es nun endlich geschafft das Haus in Paradise Falls abzustellen und blättert durch Ellies „Adventure Book“. Er sieht nun zum ersten Mal, was sie ihm darin geschrieben hat: „Thanks for the Adventure – no go have a new one“. Dieser Text motiviert ihn erst das eigentliche Abenteuer aktiv zu bestreiten.

## Das Gewissen

Remy arbeitet sich nun durch die verschiedensten Schächte nach oben, landet in einer Wohnung, in der eine Party stattfindet. Dort findet er etwas zu essen, will es nehmen und als er versucht reinzubeißen, taucht plötzlich eine Erscheinung von Gusteau neben ihm auf und sagt ihm, dass er kein Dieb ist und nicht stehlen soll. Der Mentor übernimmt nun auch die Funktion des Gewissens. Er erinnert den Helden an seine Ziele und an seine Auffassung von Moral.<sup>20</sup>

## Der Lehrer

Gusteau hat es geschafft, Remy davon zu überzeugen nicht zu stehlen und somit arbeitet sich die Ratte weiter durch Schächte bis auf das Dach. Dort oben angelangt sieht er direkt neben sich das Restaurant seines nur mehr noch in seiner Fantasie existierenden Mentors. Remy will unbedingt einen Blick in die Küche werfen. Vom Glas-

---

<sup>19</sup> Vgl. Vogler, 2007: 42-43

<sup>20</sup> Vgl. Krützen, 2006: 176; Vogler, 2007: 42



dach der Küche hat er nun einen kompletten Überblick. Da Remy Gusteaus Buch gelesen hat, wird er nun von ihm über die Küche ausgefragt. Remy hat durch Gusteau gelernt, wie eine Küche aufgebaut ist und wer für welche Arbeiten zuständig ist.

Der Mentor soll den Helden lehren, trainieren. Es ist seine Schlüsselfunktion.<sup>21</sup> In WALL-E ist das Video von „Hello Dolly“, das er sich aufgehoben hat und immer wieder anschaut sein Mentor. Durch das Video lernt er, was tanzen ist und versucht es dann später sogar Eve zu zeigen und beizubringen. Außerdem zeigt es ihm, dass sich zwei Menschen lieben können und sich an den Händen halten, was er auch bei Eve versucht. Sie realisiert dies aber erst später, als sie das Video zu einem später Zeitpunkt noch mal sieht. In CARS sind fast alle Einwohner von Radiator Springs Mentoren für Lightning. Sally bringt ihm bei nicht nur sich selbst sondern auch eine andere Person zu lieben, Doc zeigt ihm wie man driftet und Mater führt ihn in wahre Freundschaft ein.

### **Ein Geschenk oder eine Gabe**

Zu einem späteren Zeitpunkt im Film ist die Ratte Remy in einem Käfig gefangen und scheint aufgegeben zu haben. Gusteaus Erscheinung taucht wieder auf und führt mit ihm eine Konversation. Remy erklärt, dass er es satt hat immer vorzugeben zu sein, was er nicht ist, sei es eine Ratte für seinen Vater oder ein Mensch für Linguini. In diesem Moment antwortet ihm sein Mentor, dass er das nie getan hat und verschwindet. Remy sieht nun ein, dass er immer schon ein Koch war und nie etwas anderes vorgegeben hat. Dies hat er erst anhand des Hinweises, den ihm sein Mentor geschenkt hat, herausgefunden.

Der Mentor gibt dem Helden ein Geschenk, sei es ein Objekt, einen Hinweis oder einfach nur einen Rat um ihn zu unterstützen.<sup>22</sup> Dieses Geschenk soll aber nicht einfach so überreicht, sondern vom Helden verdient werden.<sup>23</sup> Remy hat schon sehr viele Prüfungen überstanden und hat erst gelernt ein wirklicher Koch zu sein bevor Gusteau ihm den Hinweis gab. In UP hat Ellie Carl ihr „Adventure Book“ kurz vor ihrem Tod überreicht, er hat aber noch nichts damit anfangen können. Erst als er mehrere Prüfungen absolviert hat, findet er ihre Nachricht. So auch Eve in WALL-E. Sie hat das Video gemeinsam mit Wall-E angesehen aber nicht wirklich beachtet. Erst nach mehreren Aufgaben lernt sie ihre Lektion und realisiert das Video erst richtig.

---

<sup>21</sup> Vgl. Vogler, 2007: 40

<sup>22</sup> Vgl. Vogler, 2007: 40-41

<sup>23</sup> Vgl. Krützen, 2006: 176; Vogler, 2007: 41

Der Mentor soll also den Helden motivieren von seinem bisherigen Leben abzuweichen und ihn herausfordern das Abenteuer zu akzeptieren. Dabei unterstützen sie ihn, indem sie ihn bei moralischen Entscheidungen leiten, und helfen ihre Ziele nicht aus den Augen zu verlieren. Sie trainieren und lehren dem Helden verschiedene Techniken und geben ihm sobald er es verdient hat ein Geschenk oder eine Gabe.

Wie auch beim Archetyp Held gibt es verschiedene Typen von Mentoren.

### **Der dunkle Mentor**

In TOY STORY 3 kommen die wenigen Spielzeuge von Andy in der Kindertagesstätte an. Dort werden sie von allen Spielzeugen und ihren Anführer Lotso herzlichst begrüßt. Lotso erklärt ihnen, wie die Abläufe in der Tagesstätte sind, stellt ihnen neue Charaktere vor, führt sie herum und bringt sie zum Schluss in den Raum, in dem sie voraussichtlich bleiben werden. Er führt die Gruppe in die für sie unbekannte Welt ein und übernimmt die Funktion des Mentors. Jedoch stellt sich im Verlauf des Films heraus, dass er sie mit Absicht in diesen Raum gesteckt hat, will sie dann hindern die Tagesstätte wieder zu verlassen und scheut auch nicht sie zerstören zu wollen.

Lotso gibt vor ein Mentor zu sein, nur um sich dann als Gegenspieler zu entpuppen. Diese Methode wird öfters verwendet, um das Publikum in die Irre und den Helden in Gefahr zu führen.<sup>24</sup>

In TOY STORY 2 wird Woody ebenfalls hereingelegt. Stinky Pete unterstützt ihn anfangs, indem er ihm zeigt, wer Woody wirklich ist. Doch sobald Woody versucht wieder zu Andy zurückzukehren, zeigt Pete sein wahres Gesicht und schreckt vor nichts zurück um ihn daran zu hindern. In MONSTERS INC. stellt sich ebenfalls heraus, dass Mr. Waterhouse, der Chef von Monsters Incorporated, in Wahrheit ein Gegenspieler ist und hinter der Kinderentführung steckt, auch wenn er es bereut somit gegen Sully vorgehen zu müssen.

### **Der innere Mentor**

Remys Mentor in RATATOUILLE ist sein Unterbewusstsein, welches durch das Erscheinungsbild von Gusteau repräsentiert wird. Er verkörpert die moralischen Einstellungen

---

<sup>24</sup> Vgl. Vogler, 2007: 44

und Ansichten, an die sich der Held hält. Der Archetyp des Mentors ist im Helden schon drin, er besitzt schon das nötige Wissen, realisiert dies aber erst später.

Der innere Mentor kann auch ein Objekt sein, dass für den Helden eine bestimmte Bedeutung hat und eine Erkenntnis erweckt. Wall-Es Mentor ist das Video, Carl von UP hat seinen inneren Mentor in Ellies „Adventure Book“.

### **Multiple Mentoren**

In CARS trifft Lightning in Radiator Springs auf mehrere Charaktere, die die Funktion des Mentors erfüllen. Sally, die ihn anfangs dazu verpflichtet die Straße, die er zerstört hat, zu erneuern, wird zu seiner romantischen Partnerin, indem sie ihm beibringt, jemand anderen als sich selbst zu lieben. Mater, welcher darüber wachen muss, dass Lightning seine Arbeit auch wirklich vollendet, zeigt dem freundlosen Sportwagen, wie wichtig wahre Freundschaft ist. Von Doc lernt der eingebildete Held, dass er doch nicht so gut fahren kann und wird dann von ihm trainiert.

Der Held bekommt also mehrere Fähigkeiten von verschiedenen Mentoren beigebracht.

### **Der gefallene Mentor**

Nemo in FINDING NEMO lernt im Aquarium des Zahnarztes den Fisch Gill kennen. Gill wird zu Nemos Mentor, ist aber selbst noch auf seiner eigenen Heldenreise. Er hat schon öfters vergebens versucht aus dem Aquarium zu flüchten. Nemo braucht aber seine Hilfe, damit er selbst rechtzeitig wieder mit Marlin vereint werden kann. Es scheint sehr zweifelhaft, dass Gill dieser Herausforderung gewachsen ist. Vom gefallenen Mentor wird verlangt, dass er sich noch einmal zusammenreist, um den Helden zu unterstützen, auch wenn er dazu nicht fähig zu sein scheint.<sup>25</sup>

Wie auch beim Helden kann auch der Mentor zu einem anderen Archetypen wechseln und vice versa.

---

<sup>25</sup> Vgl. Vogler, 2007: 44

## 2.4 Die Verbündeten

Während seines Aufenthaltes in der fremden Welt trifft der Held auf andere Charaktere, die zu seinen Verbündeten werden können.

### Einführung in die unbekannte Welt

Wall-E hat sich an das Raumschiff, das Eve von der Erde abgeholt hat, angeklemmt und steuert damit auf dessen Mutterschiff namens Axiom zu. Im Hangar angedockt, werden die verschiedenen Eves abgeladen und Roboter aktiviert, die sie säubern sollen. Die Roboter müssen aber erst warten, bis der Weg am Boden aufleuchtet, um loszugleiten. Der Putzroboter M-O entfernt, wie er dafür programmiert ist, alle Schadstoffe an den Eves bis er auf Wall-E trifft, der sich nicht säubern lässt und ihn ein bisschen ärgert. Sobald dann aber der rote Roboter Gopher in Begleitung von Stewards (ebenfalls Maschinen) bei den Eves ankommt, weichen M-O und die anderen Putzroboter zur Seite. Gopher analysiert die Eves und transportiert die, welche die Pflanze besitzt ab. Wall-E folgt ihr natürlich und hinterlässt einen Dreckstreifen. M-O sieht den Schmutz und will ihn entfernen, jedoch ist der außerhalb seines markierten Weges. Deswegen wagt er es und springt von seiner Weglinie runter und reinigt Wall-Es Schmutzspuren hinterher.

Durch M-O, der dann zu einem Verbündeten wird, erfährt das Publikum, dass die Roboter der Axiom einen vorprogrammierten Auftrag und einen strikt vorgeschriebenen Weg haben, den sie aber auch verlassen könnten, wenn sie es wollten. Des Weiteren ist klar, dass in dieser Welt Roboter Aufgaben der Menschen übernommen haben.

In TOY STORY 3 werden Andys Spielzeuge unter anderem auch von Ken durch die Tagestätte geführt. Woody lernt Bonnies Zimmer durch ihre Spielzeuge kennen, Remy in RATATOUILLE die Küche mithilfe von Linguini. Mit der Hilfe der Verbündeten wird dem Helden und dem Publikum die unbekannte Welt vorgestellt.

*The Ally is sometimes an "audience character", someone who sees the Special World with fresh eyes as we would do if we were there.<sup>26</sup>*

---

<sup>26</sup> Vogler, 2007: 72

Linguini in RATATOUILLE ist so ein "Publikums Charakter", genauso wie Dory in FINDING NEMO, da sie genau wie der Held erst in die neue Welt eingeführt werden, dabei aber fragen stellen können, die auch die Zuseher stellen könnten.

### **Helden menschlicher gestalten**

Wall-E verfolgt noch immer seine Eve und findet sich zum ersten Mal unter Menschen, die die ganze Zeit auf einem Stuhl vor sich hingeleiten und einen Bildschirm vor Augen haben. Als Wall-E von John für einen Roboter gehalten wird, der ihm sein Getränk abnehmen soll, tut er dies nicht und John landet daraufhin auf dem Boden. Da er aufgrund seines Gewichts und Körperbaus nicht fähig ist selbst aufzustehen und seine Mitmenschen ihn gar nicht wahrnehmen, muss er warten, bis die zuständige Maschine bei ihm ist. Wall-E hingegen hilft ihm wieder zurück auf den Stuhl, obwohl er ursprünglich den kleinen Transporter von Eve verfolgt hat. Diese Hilfestellung bringt Wall-E nicht nur einen Verbündeten, sondern zeigt seine moralischen Einstellungen, heben ihn von den anderen Figuren auf dem Axiom hervor und gestalten ihn somit menschlicher. Der Verbündete hat geholfen den Helden menschlicher dazustellen, er hat:

*the important function of humanizing the heroes.<sup>27</sup>*

Die Verbündeten können den Helden auch menschlicher gestalten, indem sie ihn ihm bestimmte Emotionen wecken. Im Film UP erweckt Russel Gefühle in Carl, als er den Satz „Cross your heart“ äußert, welchen Ellie öfter zu sagen pflegte.

*Anhand der Leute mit denen sich die Hauptfigur umgibt, lassen sich Rückschlüsse ziehen auf deren Charakter...<sup>28</sup>*

### **Fragen über den Plot**

Seitdem Wall-E Eve seine Pflanze gezeigt hat, ist sie wie in einem Koma, Was hat es mit der Pflanze auf sich? Warum ist sie so wichtig? Solche Fragen stellt sich das Publikum und sie werden oft von den Verbündeten beantwortet. Der Captain des Raumschiffes mag anfangs genau so ahnungslos wie der Zuschauer sein, durch ihn erfahren wir aber, was es mit der Pflanze auf sich hat, wofür sie gebraucht wird und warum sie

---

<sup>27</sup> Vogler, 2007: 71

<sup>28</sup> Koehler, 2007: 158

so wichtig ist. Der Verbündete hat also auch die Funktion wichtige Fragen zum Plot zu stellen oder sie sogar aufzuklären.<sup>29</sup>

In TOY STORY 3 erfährt Woody durch den Clown in Bonnies Zimmer wie Lotso von einem freundlichen Plüschbär zu einem hasserfüllten Anführer wurde. Durch Jessie und Stinky Pete erfahren Woody und das Publikum in TOY STORY 2, warum Al ihn unbedingt stehlen musste. Lightning erfährt von Sally in CARS, warum Radiator Springs ein heruntergekommener Ort geworden ist.

### **Comic Relief**

Als M-O Wall-E das erste Mal sieht, will er ihn unbedingt reinigen, da er größtenteils von Schadstoffen befallen ist. Jedoch weigert sich Wall-E und es folgt eine kurze aber dennoch unterhaltsame Auseinandersetzung. Später im Film trifft Wall-E auf defekte Roboter, die ihn schminken, Tennisbälle aufeinander schießen, oder statt staubzusaugen, Staub ausspucken. Diese Figuren sind ein „Comic Relief“, sie heitern die Szene und den Film auf. Sie werden oft verwendet, um die ernsten und/oder tragischen Teile der Geschichte auszugleichen.

Marlin hat zu Beginn des Films FINDING NEMO seine ganze Familie bis auf ein Fischchen verloren und schon ein paar Szenen später wird Nemo „entführt“. Kurz darauf trifft er auf Dory die mit ihrem Kurzzeitgedächtnis und ihre fröhliche Art für Aufheiterung sorgt. Die Funktion des „Comic Relief“ erfüllt der Hund Doug in UP, der tollpatschige Linguini in RATATOUILLE, das Pferd Bullseye in TOY STORY 2, Bonnies Spielzeuge in TOY STORY 3, the Abominable Snowman in MONSTERS INC.

### **Sidekicks**

Mike begleitet Sully überall hin. Er „trainiert“ ihn zuhause, ist sein Partner bei der Arbeit. Er ist die Person, die sich Sully immer in seiner Nähe behält. Diese Person wird Sidekick genannt. Der Held verlässt sich auf den Sidekick und wird von ihm durch dick und dünn begleitet. Der Sidekick kann wie in MONSTERS INC. von Anfang an schon der Sidekick sein oder erst im Lauf der Geschichte dazu kommen so wie zum Beispiel Dory in FINDING NEMO, Linguini in RATATOUILLE. In TOY STORY wird Buzz erst gegen Ende zu Woodys Sidekick.

---

<sup>29</sup> Vgl. Vogler, 2007: 71

Die Beziehung zwischen Helden und Sidekick ist sehr komplex und kann zu dramatischen Konflikten in der Geschichte führen.<sup>30</sup> An einem bestimmten Punkt kann es so aussehen, dass der Held und der Sidekick ihre Ziele in Frage stellen, getrennte Wege gehen und es zweifelhaft ist, dass sie wieder zu einander finden werden. Mike will von Sully nichts mehr wissen, nachdem sie auf die Himalajas verbannt wurden. Marlin will von Dory allein gelassen werden, nachdem er geglaubt hat, Nemo für immer verloren zu haben. Linguini hat das Vertrauen in Remy verloren, als er ihn und seine Kolonie erwischt, wie sie Essen aus der Küche stehlen.

In TOY STORY geht es darum, dass Woody in dem von ihm verachteten Buzz einen Sidekick findet. Die Beziehung des Sidekicks zum Helden kann also auch das Thema der Geschichte sein.

## 2.5 Der Schatten

Auf seiner Reise trifft der Held auf den Schatten, der versucht ihn daran zu hindern seine Ziele zu erreichen.

*If villainy hadn't existed it would have been necessary for the creators of the world's literature to invent it. In most stories villains provide the plot and make virtue interesting. [...] If God [...] is the great dramatist, he knew that the serpent and his descendants were essential characters, and the cast list would be incomplete without them.*<sup>31</sup>

### Darstellung des Bösen

Der Schatten ist ein sehr komplexer Archetyp. Er stellt die Energie des Bösen dar. Diese kann verschiedene Eigenschaften, Charaktereinstellungen oder dunkle Geheimnisse sein, die man selbst nicht wahrhaben will und verschweigt.<sup>32</sup>

In den Filmen wird der Schatten meist von einem oder mehreren bestimmten Charakteren repräsentiert. Das sind dann die Gegenspieler, die es als Ziel haben, das Leben des Helden schwer zu machen. In TOY STORY ist es das Kind des Nachbarn, in A BUG'S LIFE ist es Hopper, in TOY STORY 2 Al und später dann Stinky Pete, in WALL-E der Au-

---

<sup>30</sup> Vgl. Vogler 2007: 73

<sup>31</sup> Mortimer, 1992: vii-viii

<sup>32</sup> Vgl. Vogler: 2007, 65

topilot Auto. Es muss aber zwischen Schatten und Gegenspieler differenziert werden. Der Schatten ist nur eine Funktion und der Gegenspieler die Figur, die den Schatten repräsentieren.

In FINDING NEMO lernt Marlin drei Haie kennen, die sich geschworen haben nie wieder Fische zu essen, sondern sie als Freunde anzusehen. Doch als Dory sich an der Tauchermaske anhaut, fängt sie an zu bluten. Daraufhin kann der weiße Hai Bruce seine Instinkte mehr zurückhalten, nimmt den Archetypen des Schattens an und versucht den Helden und seinen Sidekick zu verspeisen. Der Schatten kann also mehrere Figuren des Films befallen.

Da der Schatten aber auch eine Eigenschaft sein kann, ist es möglich, dass selbst der Held für einen kurzen Moment den Archetypen des Schattens übernimmt. Woody ist in TOY STORY eifersüchtig auf Buzz, weil Andy viel lieber mit Buzz spielt. Als Andys Mutter ihrem Kind erlaubt nur ein Spielzeug zum Abendessen mitzunehmen, erreicht die Eifersucht einen Höhepunkt und Woody wird zum Schatten. Er plant Buzz auszutricksen und hinter einen Kasten zu verstecken, sodass Andy ihn nicht so schnell wiederfinden würde. Dies führt aber dazu, dass Buzz aus dem Fenster fällt.

Marlins Überfürsorglichkeit gegenüber Nemo treibt ihn so weit, dass er Nemo vorwirft, noch nicht bereit für die Schule zu sein. Es kommt zu einer Auseinandersetzung, die dann zur „Entführung“ Nemos führt.

In BRAVE ist Merida zu einem Zeitpunkt so wütend auf ihre Mutter, dass sie einen Zauberspruch, ohne zu wissen, was er überhaupt bewirkt, von einer Hexe annimmt und somit ihre Mutter verwandelt.

In vielen Geschichten sind die Schwächen des Helden der Anlass, dass sie für kurze Zeit den Archetypen des Schattens übernehmen.

### **Die Geschichte vorantreiben**

In vielen Fällen dient der Schatten als Initiator für die Reise des Helden, indem er einen Konflikt kreiert. In TOY STORY 2 wird Woody vom Spielwarenhändler Al gestohlen, in MONSTERS INC. versucht Randall die kleine Boo zu entführen, in TOY STORY wirft Woody unbeabsichtigt Buzz aus dem Fenster und wird nun von den restlichen Spielzeugen als Verräter geschimpft.



Auch wenn er nicht der Auslöser ist, greift er irgendwann ein und kreiert einen Konflikt, den der Held lösen muss.

*Nothing progresses in a story except through conflict.*<sup>33</sup>

Die Aufgabe des Schattens ist es den Helden zu fordern und ihm einen würdigen Gegner zu geben.<sup>34</sup> In WALL-E wird Auto vom Schatten befallen und versucht Wall-E, Eve und den Captain daran zu hindern die Pflanze in den sogenannten „Holo-Detector“ zu geben. Er kreiert den Konflikt, indem er zuerst versucht, die Pflanze in einer Rettungskapsel zerstören zu lassen. Dann versucht er Wall-E und Eve zu vernichten, sperrt den Captain ein und übernimmt die Kontrolle des gesamten Raumschiffes.

Lotso, der der personifizierte Schatten in TOY STORY 3 ist, errichtet ebenfalls eine Hürde nach der anderen. Zuerst setzt er Buzz in seinen ursprünglichen Spielzeug Modus zurück, lässt die anderen Spielzeuge einsperren und zuletzt droht er sie in den Müll zu werfen.

Die Schatten treibt also die Geschichte voran, indem er dem Helden einen Konflikt nach dem anderen vor die Nase setzt und somit kaum eine Ruhepause zulässt.

### **Der Schatten in Kombination mit anderen Archetypen**

In vielen Filmen gibt der Gegenspieler vor ein anderer Archetyp zu sein wie zum Beispiel ein Mentor oder Verbündeter um dann später erst sich als Schatten preiszugeben. Stinky Pete in TOY STORY 2, Lotso in TOY STORY 3 und Mr. Waternoose in MONSTERS INC. Dies hat zum Effekt, dass der Held nun emotional noch stärker gefordert wird, da er jemanden besiegen muss, zu dem er Vertrauen aufgebaut hat.

In vielen Fällen kennt dann der Schatten dadurch die Schwächen, was ihn nur noch stärker und gefährlicher macht. Der Held wird bis an seine Grenzen getrieben.

Ein weiterer Effekt des Wechsels des Archetypen ist es zu zeigen, dass der Schatten nicht nur die Geschichte vorantreibt, sondern auch beeinflusst und über den Verlauf herrscht. Lotso bringt Andys Spielzeuge mit Absicht in den Raum für die Kleinkinder, nur ist es derzeit für keiner der Figuren ersichtlich. Er herrscht über die Geschichte und

---

<sup>33</sup> Keane, 1998: 31

<sup>34</sup> Vgl. Vogler, 2007: 66

leitet den Helden ins Verderben. Erst wenn der Held sich gegen ihn stellt, beginnt die Herrschaft des Schattens zu schwinden.

### **Den Schatten menschlicher Gestalten**

Eine weitere Möglichkeit den Schatten stärker und gefährlicher zu machen, ist es ihn wie auch den Helden menschlicher zu gestalten.

Woody erfährt, dass Lotso früher einem kleinen Mädchen namens Daisy gehört hat. Er war ein freundlicher und glücklicher Plüschbär, der seine Besitzerin sehr geliebt hat und sie ihn zurück. Doch eines Tages als Daisy mit ihren Eltern und drei ihrer Spielzeuge, darunter auch Lotso, ein Picknick in einem Park veranstalten, schläft sie ein und wird von ihren Eltern zurück ins Auto getragen. Jedoch haben die Eltern die Spielzeuge vergessen. Nachdem Lotso und seine zwei Freunde längere Zeit gewartet haben, beschließen sie von alleine zurückzugehen. Endlich am Haus angekommen, sieht Lotso, als er durch ein Fenster in Daisys Zimmer blickt, dass sie schon mit einem anderen Lotso Plüschbär kuschelt. Er fühlt sich ersetzt, geht wütend davon und nimmt seine zwei vergessenen Kollegen, die sich aber dagegen weigern, mit.

Diese Geschichte hat dem Schatten eine Backstorywound gegeben, ihn verwundbar gemacht und somit menschlicher gestaltet.<sup>35</sup> Das Publikum hat also die Möglichkeit auch mit ihm mitzufühlen und seine Motivation zu verstehen.

Stinky Pete in TOY STORY 2 ist ein Spielzeug, das noch immer verpackt ist und Jahr für Jahr zusehen musste, wie andere Spielwaren verkauft wurden, während ihn niemand haben wollte. Syndrome in THE INCREDIBLES war früher der größte Fan von Mr. Incredible, hat aber von ihm nur Abweisungen bekommen.

Viele Schatten sind nicht einfach nur böse, sondern handeln aus ihrer Sicht „gut“ oder für einen guten Zweck. Es sind ihre Ziele, die mit denen des Helden kollidieren.

Auto in WALL-E hat als das Raumschiff Axiom die Welt verlies vom CEO von Buy'N'Large den Auftrag bekommen nie zurück auf die Erde zu kommen und das zum Schutz der Menschheit. Der Auftrag wurde nie geändert oder zurückgenommen und deswegen versucht Auto die Rückkehr zu verhindern.

---

<sup>35</sup> Vgl. Vogler, 2007: 67

Charles Muntz in UP hat geschworen erst von Paradise Falls zurückzukommen, wenn er den Vogel lebendig zurück bringt, da ihm vorgeworfen wurde, das Skelett und somit die Existenz des Vogels fabriziert zu haben. Jahrzehnte sind vergangen und er hat es immer noch nicht geschafft. Carl hingegen versucht dafür zu sorgen, dass der Vogel bei seinen Kindern in Paradise Falls bleiben kann.

Monstropolis in MONSTERS INC. steht vor einer Energieknappheit und die Schreie von Kindern, welche die Quelle der Energie ist, sind immer schwieriger zu bekommen. Deswegen unterstützt er Randall bei der Entführung des Kindes Boo, obwohl er es grundsätzlich gar nicht will und gegen einer seiner besten Monster Sully zu arbeiten.

So wird der Schatten nicht nur zum „Bösen“, das besiegt werden muss, sondern ebenfalls ein „menschlicher“ Charakter mit Schwächen und Gefühlen.<sup>36</sup>

Dies sind die am häufigsten verwendeten Archetypen, die die verschiedensten Charaktere annehmen. In den nächsten Kapiteln wird nun beschrieben, wie die Geschichte dieser Figuren aufgebaut ist und welche Etappen es zu überwinden gilt.

---

<sup>36</sup> Vgl. Vogler, 2007: 68

### 3 Die Struktur

Syd Field gliedert die gesamte Handlung in drei kleinere Einheiten, die er Akte nennt. Der erste Akt dient als Einleitung der Geschichte:

*[...] the screenwriter sets up the story, establishes character, launches the dramatic premise (what the story is about), illustrates the situation (the circumstances surrounding the action), and creates the relationships between the main character and the other characters who inhabit the landscape of his or her world.<sup>37</sup>*

Im zweiten Akt muss der Held verschiedene Prüfungen meistern.

*During this second act the main character encounters obstacle after obstacle that keeps him/her dramatic need [...]<sup>38</sup>*

Der dritte Akt dient als Auflösung aber nicht unbedingt Ende der Geschichte.<sup>39</sup>

Das Modell der drei Akte ist auch in Voglers Heldenreise wiederzuerkennen, welche er auf Campbells *The Hero with a Thousand Faces* bezieht.<sup>40</sup>

Was ereignet sich in den verschiedenen Akten damit sie ihre Funktionen der Einleitung, Prüfungen und Auflösung erfüllen?

#### 3.1 Der erste Akt (Set-Up)

Viele Filme beginnen nicht mit dem Anfang der im Film erzählten Geschichte, sondern mit einem Prolog.

UP beginnt zum Beispiel beginnt mit einem Prolog der erzählt wie Carl und Ellie sich kennengelernt haben, wie sie ihr Leben gemeinsam verbrachten, bis hin zu Ellies Tod. Außerdem erfährt der Zuschauer ebenfalls Charles Muntzs Dilemma, dass er des Skelett des Vogels kreierte hat. Diese Vorgeschichte etabliert also Carls und Charles' Backstorywound. FINDING NEMO beginnt ebenfalls mit einem Prolog der den Verlust von Marlin's Familie zeigt und somit auch seine Backstorywound aufbaut. In Brave wird im

---

<sup>37</sup> Field, 2005: 23

<sup>38</sup> Field, 2005: 25

<sup>39</sup> Vgl. Field, 2005: 26

<sup>40</sup> Vgl. Vogler, 2007: 6

Prolog der gefährliche Bär Mor'Du und Meridas Faszination zum Bogenschießen eingeführt. Es wird aber auch gezeigt, dass sie eine gute Beziehung zu ihrer Mutter hat.

Der Prolog kann aber auch einfach die Geschichte mit einem „Knall“ anfangen lassen, wie es zum Beispiel TOY STORY 2 und TOY STORY 3 machen.

*It may give an essential piece of backstory, cue the audience to what kind of movie or story this is going to be, or start the story with a bang and let the audience settle into their seats.<sup>41</sup>*

Viele Filme verzichten aber auf einen Prolog und leiten ihre Geschichten anders ein.

### 3.1.1 Die vertraute Welt

#### Einführung der vertrauten Welt

Eine große Anzahl an Filmen zeigt, wie der Held eine Reise in eine unbekannte Welt unternimmt. In MONSTERS INC. jedoch ist es so, dass etwas Unbekanntes in die vertraute Welt kommt und diese durcheinander bringt. Der Held muss also nicht unbedingt seine Welt verlassen, um eine Reise zu machen. Damit das Publikum erfahren kann, was für den Helden eine unbekannte Welt ist, muss erst die vertraute eingeführt werden.

*The Ordinary World is the context, home base, and background of the hero.<sup>42</sup>*

In WALL-E passiert dies in den ersten zwölf Minuten. Wir werden in den leblosen, sandigen, von Müll überhäuften Planeten Erde eingeführt. Wall-E und eine Kakerlake scheinen die einzigen „Lebewesen“ zu sein. Durch Hologramme, die sich einschalten als Wall-E an ihnen vorbeifährt, erfahren wir, dass Menschen den Planeten verlassen mussten. Wir erhalten ebenfalls einen Einblick in Wall-Es zuhause, bevor wir dann in einer lustigen Montage seinen normalen Arbeitstag miterleben.

In diesen zwölf Minuten werden die wichtigsten Elemente eingeführt. Das Publikum erfährt:

---

<sup>41</sup> Vogler, 2007: 86

<sup>42</sup> Vogler, 2007: 87

*[...] who the main character is, what the dramatic premise is, what the story is about, and the dramatic situation-the circumstances surrounding the action.*<sup>43</sup>

Die Einführung der vertrauten Welt dient ebenfalls dazu einen starken Kontrast zwischen der unbekannten aufzubauen. In WALL-E ist „The Ordinary World“ ein lebloser, in sepia gehaltener Planet Erde. Das Raumschiff Axiom hingegen ist überbevölkert, in Bewegung und recht bunt gehalten.

### **Etablierung der Hauptfigur**

Innerhalb der vertrauten Welt befindet sich die Hauptfigur, deren Status quo nun eingeführt werden muss. Dabei wird sehr oft von erklärenden Dialogtexten abgesehen.

*Movies that start with dialogue throw audiences off. Movies are motion pictures. Give us a picture that moves, and that moves us in some way.*<sup>44</sup>

Im Film WALL-E wird zum Großteil auf Dialog verzichtet, da selbst die Hauptfigur nicht wirklich fähig ist zu sprechen.

Wall-E wird zuerst als kleine rollende Maschine eingeleitet, deren Aufgabe es ist Müll aufzusammeln und ihn kompakte Würfel zu pressen. Er sieht in einem seiner Würfel ein Objekt, das ihn interessiert und packt es in seine kleine Tasche. Für ihn ist also nicht alles, was er einsammelt, Dreck. Dann sieht er eine Kakerlake und beschließt diese als sein Haustier mitzunehmen. Durch diese Aktion ist Wall-E zu einem menschlicheren Charakter geworden: Er ist nicht von zerstörerischer Natur, sondern versucht das Leben, auch wenn es das von einer Kakerlake ist, zu erhalten.

Am Weg nach Hause fällt ihm auf, dass seine Metallketten seiner Räder langsam verfallen und sich neue von einer anderen, schon inaktiven und kaputten Wall-E Einheit nehmen muss. Die Hauptfigur kann, obwohl er länger lebt als Menschen, ebenfalls verkommen.

In seiner „home base“ angekommen, sehen wir, dass diese voll von Objekten ist, die er während seiner Arbeit gefunden und aufgehoben hat. Diese hat er ebenfalls genau geordnet. Er weiß sofort, wo er seine Feuerzeuge verstaut hat und platziert sein neu gefundenes bei den anderen.

---

<sup>43</sup> Field, 2005: 107

<sup>44</sup> Keane, 1998: 75

Sein „Hello Dolly“ Video scheint er sich öfters anzusehen und summt die Lieder schon mit. Als er eine Szene sieht in der Cornelius und Irene zusammen singen und sich an den Händen halten, sehen wir an seiner Haltung, dass er sich ebenfalls nach so einem Gefühl sehnt. Wall-Es Mangel und „dramatic need“ wurde dadurch etabliert. Außerdem ist er noch menschlicher geworden, da er Emotionen und Gefühle besitzt.

In den meisten Geschichten werden aber noch eine oder mehrere charakterliche Schwächen eingeführt, um den Helden nicht nur auf eine äußere, sondern auch auf eine innere Reise zu schicken. In Wall-E könnte man zum Beispiel sagen, dass seine Schwäche und aber auch die Quelle seiner Stärke sein zu großes Verlangen nach Liebe ist.

In FINDING NEMO ist Schwäche klarer dargestellt: Marlin ist viel zu überfürsorglich und er muss sie auf seiner inneren Reise überkommen.

Die vertraute Welt ist nun eingeführt und der Status quo der Hauptfigur sind nun etabliert: Wir wissen wer sie ist, was sie macht, was ihr fehlt, also was ihr „dramatic need“ ist und welche Schwächen sie besitzt. Nun wird es Zeit diese Welt zu erschüttern.<sup>45</sup>

### **3.1.2 Der Ruf des Abenteuers**

Das Gleichgewicht der vertrauten Welt wird nun durch ein Ereignis gestört, welches in den Theorien unter verschiedenen Namen zu finden ist. Field und Keane nennen es „inciting incident“ und Vogler „the Call to Adventure“.<sup>46</sup> Es das Vorkommnis, das die Geschichte in Bewegung setzt.

#### **Die Formen des Rufes**

Der Ruf kann in verschiedenen Formen kommen.

Marlin in FINDING NEMO muss zusehen, wie sein Sohn Nemo von einem Fischer eingefangen wird und mit dem Boot weg düst. Der Verlust einer Person oder beispielsweise eines wertvollen Objektes ist auch eine Art des Rufes. In TOY STORY 2 wird das kaputte Spielzeug Weezy in eine Kiste gesteckt, deren Inhalt Andys Mutter gerne verkaufen möchte. Dies treibt Woody dazu eine Rettungsaktion zu starten.

---

<sup>45</sup> Vgl. Keane, 1998: 72

<sup>46</sup> Vgl. Field, 2007: 130-141; Vgl. Keane, 1998: 77-78; Vgl. Vogler, 2007: 99-105

Mr. Incredible in THE INCREDIBLES bekommt von Mirage die klassischste Form des Rufes: eine Nachricht, dass er und seine Superkräfte wieder gebraucht werden. Für ihn ist dies eine willkommene und lang ersehnte Einladung zum Abenteuer.

Merida in Brave weigert sich an die Tradition zu halten und will nicht in ihrem Alter schon verlobt werden. Deswegen nimmt sie selber an dem Wettkampf teil, der entscheiden soll, welcher Sohn von den Clans ihr zukünftiger Ehemann werden wird und gewinnt diesen. Somit blamiert sie die Clans und der Konflikt mit ihrer Mutter erreicht den Höhepunkt. Merida reitet davon und wird von den „Will-o-the-wisps“ zur Hexe geleitet und dem Anfang ihres Abenteuers gerufen.

In UP hat Carl einen Bauarbeiter verletzt, wird deswegen in ein Altersheim eingewiesen und muss das Haus, das er und Ellie errichtet haben, verlassen. Da er aber noch immer sehr an ihr und dem Haus hängt, will er es natürlich nicht einfach so hergeben. Seine Optionen sind durch die Einweisung eingeschränkt und er sieht keine andere Lösung als mit dem Haus zu flüchten. Um nicht auf der Müllhalde zu landen, sehen Andys Spielzeuge in TOY STORY 3 keinen anderen Ausweg als sich selbst der Kindertagesstätte zu übergeben. Ein Mangel an Optionen ruft sie zum Abenteuer.

In WALL-E ist der Ruf die Ankunft Eves. Nach ihrer Anreise verliebt er sich sofort in sie, vernachlässigt seine Arbeit und versucht vergebens sie zu umwerben. Der Ruf ist also die Ankunft einer Figur, die eine Veränderung mit sich bringt. In TOY STORY ist es Buzz und in MONSTERS INC. Boo.

Für Wall-E ist der Ruf ein positiver, da er sich ja nach Gesellschaft und Liebe sehnt. Woody und Sully sehen ihren Ruf zum Abenteuer eher als negativ, da sie mit ihrem derzeitigen Status quo zufrieden sind und nicht bemerken, dass etwas in ihrer vertrauten Welt nicht in Ordnung ist.<sup>47</sup> In solchen Fällen will der Held anfangs den Ruf ablehnen.

### **Die Verweigerung des Rufes**

Woody ist seit langer Zeit Andys Lieblingsspielzeug und wird deswegen auch von den anderen in Andys Zimmer als ihr Anführer angesehen. Mit der Ankunft von Buzz Lightyear, eine Actionfigur mit unzähligen Funktionen wird dieses Gleichgewicht gestört, doch Woody will anfangs diese Veränderung nicht akzeptieren. Er sagt sich dann selbst, dass nach kurzer Zeit alles wieder wie früher sein wird. Er nimmt den Ruf nicht

---

<sup>47</sup> Vgl. Vogler, 2007: 101



wahr und ignoriert ihn. Er sieht anfangs nur passiv zu, wie seine vertraute Welt sich verändert.

Sully in *Monsters Inc.* soll Mikes „Paperwork“ abgeben und findet aber im „Scarerroom“ eine Tür, die nicht da sein sollte. Als er den Raum fertig untersucht hat und die Tür wieder verschlossen hat, sieht er wie das kleine Mädchen Boo plötzlich hinter ihm steht. In Panik versucht er sie wieder schnell in ihren Raum zurückzustecken, jedoch ohne Erfolg. Sie hängt sich, ohne dass er es merkt, an ihn und als er sie dann wieder zurück in ihr Zimmer bringen will, entfernt Randall ihre Tür. Sully der noch immer nichts damit zu tun haben will, nimmt sie mit und sucht Hilfe bei Mike. Er weigert sich Verantwortung für Boo zu übernehmen.

Es folgen dem „inciting incident“ in vielen Fällen noch weitere Momente oder Rufe, die zum Beginn der Reise des Helden führen.<sup>48</sup> Dies passiert sehr oft wenn der Held sich nach dem ersten Ruf weigert sein Abenteuer zu bestreiten.

### **Staffelung der Rufe**

Nach Eves Ankunft folgt ihr Wall-E anfangs erst unauffällig und beobachtet sie. Er weigert sich also in einer gewissen Art dem Ruf zu folgen und Kontakt mit ihr aufzunehmen. Erst als die Kakerlake beschließt zu ihr zu rennen, macht er, wenn nur ungewollt, auch auf sich aufmerksam. Sie hat ihn nun auch zum ersten Mal gesehen. Jetzt versteckt er sich nicht mehr vor ihr, macht ihr Geschenke und wagt dann den ersten wirklichen Kontaktversuch. Nachdem dieser von einem Sandsturm gestört wird, führt er sie zu sich nach Hause und zeigt ihr seine „Sammlungen“. Als er ihr eine Pflanze zeigt, löst er in ihr einen Modus aus, der die Pflanze in ihr einsperrt und sie in eine Art Schlaf versetzt. Wall-E versucht vergebens Eve wieder zu erwecken und führt sie trotz ihres Zustandes herum. Als sich ihre Situation aber nicht verändert, beschließt er wieder seiner Arbeit nachzugehen. Doch dann sieht er, dass das Raumschiff Eve wieder abholen will und erst dann beginnt seine Reise.

Auch Sully braucht mehrere Momente mit Boo bis seine Reise beginnt: Er bringt Boo in das Restaurant wo, Mike ein romantisches Geburtstagsessen mit Celia geplant hat, löst mit ihr eine Panik aus, bringt sie deswegen zu sich und Mike nach Haus und erst als er merkt, dass sie nicht so gefährlich ist, akzeptiert er den Ruf und versucht sie sicher zurückzubringen.

---

<sup>48</sup> Vgl. Krützen, 2006: 154-158

Erst die Staffelung der kleinen Momente nach dem "inciting incident" führen zum Beginn der Reise des Helden.

### 3.1.3 Überschreiten der ersten Schwelle

#### Der erste Plot Point

Wall-E ist wieder am Weg zur Arbeit. Er hat alles ihm Mögliche versucht, um Eve wieder aus ihrem Schlaf zu erwecken. An seinem Arbeitsplatz angekommen, merkt der Zuschauer, dass ihn das sehr trifft und er lässt mit der Arbeit auf sich warten. Stattdessen holt er ein Zippo heraus und sieht sich dessen Flamme an. Eve hat ihm bei sich zuhause erst gezeigt was dieses Feuerzeug macht und wie es funktioniert. Kurz darauf bläst ein stärker werdender Wind die Flamme aus. Wall-E sieht nach oben und bemerkt ein Raumschiff, das in Richtung Eve fliegt. Er rast so schnell er kann zu ihr und muss zusehen, wie das Raumschiff den schlafenden Roboter einsammelt. Da ihm die Optionen ausgehen, klettert er am Schiff hinauf und hält sich außen an. Das Raumschiff startet und Wall-E bleibt hartnäckig draußen hängen.

Dieser Moment ist der erste Plot Point der Geschichte, der den Helden dazu führt, die erste Schwelle zu überschreiten.<sup>49</sup>

*The Story is going in one direction when suddenly a giant hook drops out of the sky, grabs hold of the story, and yanks it in a totally different direction.*<sup>50</sup>

Der Plot Point zwingt den Helden ein großes Risiko in Kauf zu nehmen, um sein „dramatic need“ zu erreichen. Wall-E will unbedingt mit seiner Eve zusammen sein und verlässt dafür seine Heimat und unternimmt die Reise ins unbekannte.

In TOY STORY 3 werden Andys Spielzeuge, mit Ausnahme von Woody, von seiner Mutter als Müll gesehen, da sie in einen Müllsack gesteckt wurden, der aber im Dachboden aufbewahrt hätte sollen. Dies führt dazu, dass sie beinahe von der Müllabfuhr eingesammelt und zerstört wurden. Sie konnten gerade noch fliehen, fühlen sich aber von Andy verlassen und sehen keine andere Möglichkeit als sich der Kindertagesstätte zu spenden. Deswegen begeben sie sich in den dafür vorgesehenen Karton, der sich schon im Kofferraum des Autos befindet. Als Woody seine Truppe über das Missver-

---

<sup>49</sup> Vgl. Vogler, 2007: 128; Vgl. Field, 2005: 142-159, Vgl. Keane, 1998: 78-79

<sup>50</sup>Keane, 1998: 78-79

ständnis aufklären wollte, wird die Kofferraumtür geschlossen und nun sind sie alle am Weg zur Tagesstätte.

Der Plot Point kann ebenso wie auch der „inciting incident“ ein Mangel an Optionen sein. Carls „inciting incident“ ist die Einweisung ins Altersheim, was ihn dazu führt mit seinem Haus zu flüchten.

In MONSTER INC. kann darüber diskutiert werden ob die Ankunft Boos, also der Ruf des Abenteurers nicht auch gleichzeitig der erste Plot Point ist.

*Heroes come to decision points where their souls are at stake, where they must decide “Do I go on living my life as I always have, or will I risk everything in the effort to grow and change?”<sup>51</sup>*

Hält man sich an diese Aussage kann man aber auch sagen, dass der erste Plot Point in MONSTERS INC. erst der ist, als Sully beschließt Boo nicht einfach nur loszuwerden, wie vorher von Mike und ihm besprochen, sondern sie sicher zu ihr nach Hause zu bringen, da sie alles andere als eine Gefahr ist. Sully schafft es nicht mehr mit dem Gefühl zu leben von Boo einfach nur freizukommen, egal was mit ihr geschieht.

Der Plot Point dient also dazu den Helden an die Schwelle zu nähern, jetzt muss er sie nur noch überqueren.

## **Das Überschreiten**

Das Überschreiten symbolisiert dem Publikum, dass wir uns jetzt zwischen den zwei Welten befinden.

*Countless movies illustrate the border between two worlds with the crossing of physical barriers such as doors, gates, arches, bridges, deserts, canyons, walls, cliffs, oceans or rivers.<sup>52</sup>*

Wall-E überquert einen Teil der Galaxie, die Spielzeuge in TOY STORY 3 sehen durch den Karton, wie sie durch die Tür der Tagesstätte getragen werden. Marlin begibt sich in FINDING NEMO in die weiten des Ozeans, Remy in RATATOUILLE schleicht sich über die verschiedenen Schächte auf das Dach des Hauses.

---

<sup>51</sup> Vogler, 2007: 128

<sup>52</sup> Vogler, 2007: 129-130

Sully in Monsters Inc. durchquert ebenfalls die Tür zu „Monsters Inc“, zwar ist es nicht wirklich ein fremde Welt für ihn jedoch hat sich seine vertraute Welt mit der Ankunft Boos verändert: Jeder ist auf der Suche nach dem gefährlichen Menschenkind.

Beim Überschreiten kann es sein, dass der Held auf etwas trifft, dass ihm das Überqueren schwieriger macht. In UP fliegt Carl zum Beispiel in ein starkes Gewitter hinein.

Die Landung des Helden in der unbekannten Welt wird sehr oft unsanft inszeniert, um zu symbolisieren, dass er in diese Welt hineinstolpert.<sup>53</sup>

Wall-E fällt sehr unsanft vom Raumschiff, nachdem es im Axiom angedockt hat. Weil Rex in TOY STORY 3 das Zimmer der Tagestätte sehen will, versucht er sich an Andys Spielzeugen vorbeizuzwängen und sorgt dafür, dass ihre Kiste zu Boden fällt. Carl in UP sieht vor lauter Nebel nicht, wie weit er vom Boden entfernt ist und fliegt ebenfalls vom Haus. In Monsters Inc. wird die harte Landung von Sully und Mike nicht so wörtlich dargestellt: Nachdem sie ihren Arbeitsplatz betreten, werden sie von einer großen Anzahl an Security Agenten überrascht.

Der Held hat nun den ersten Plot Point überstanden und die erste Schwelle in die unbekannte Welt überquert. Hiermit endet der erste Akt.

## 3.2 Der zweite Akt (Confrontation)

Der Held befindet sich nun in der unbekannten Welt und wird hier mehreren Prüfungen ausgesetzt.

*These confrontations come fast and furious, in greater numbers and intensity as the story moves forward.<sup>54</sup>*

Dabei trifft er auf verschiedene Charaktere, die ihn unterstützen oder ihn daran hindern wollen sein Ziel zu erreichen.

### 3.2.1 Prüfungen, Verbündete, Feinde

---

<sup>53</sup> Vgl. Vogler, 2007: 130

<sup>54</sup> Keane, 1998: 79

Der Held wird zuerst mit einem starken Kontrast zwischen den beiden Welten konfrontiert.<sup>55</sup> Das Raumschiff Axiom ist nicht so wie die Erde einsam und verlassen, sondern es scheint sich durchgehend was zu tun. Zuerst trifft Wall-E auf eine große Anzahl an Robotern und danach auf Menschen. Der sepia Look der Erde ist hier auch nicht mehr zu finden.

Carl in UP hat seine von Baustellen überrollte Heimat verlassen und findet sich nun mit Russel im Dschungel wieder. Andys Spielzeuge in TOY STORY 3 sind es gewohnt die letzten übrig gebliebenen Spielzeuge in seinem Zimmer zu sein. Nun befinden sie sich in einem größeren Raum mit unzähligen „Kollegen“.

Auch wenn Sully in MONSTERS INC. physisch keine fremde Welt betritt, ist das Gefühl anders. Es ist nicht normal, dass sein Arbeitsplatz von Securities überfüllt ist und nach dem Menschenkind sucht. Als Merida in Brave mit dem Zauberspruch ihre Mutter in einen Bären verwandelt, hat auch sie ihre vertraute Welt verändert.

Das Gefühl, das die fremde oder veränderte Welt gibt, soll vermitteln, dass nun die Einsätze höher sind und Fehler größere und schlimmere Konsequenzen mit sich bringen. Da der zweite Akt eine Testphase für den Helden ist, wird nach überschreiten der Schwelle ihm ein Konflikt nach dem anderen in den Weg gestellt um die Konzentration des Publikums festzuhalten.<sup>56</sup>

*Welche Hindernisse stellen sich unserem Helden in den Weg, und was ist er bereit, zu tun, um sie zu überwinden?*<sup>57</sup>

Diese Tests sollen den Helden zwar fordern, aber ihn noch nicht in lebensgefährliche Situationen bringen wie es dann spätere Prüfungen machen werden.<sup>58</sup>

Diese Tests können darin bestehen sich anfangs in die fremde Welt einzuleben. Als Wall-E der abtransportierten Eve durch das Raumschiff Axiom folgt, versucht er sich in den „Roboterstraßenverkehr“ einzufügen. Sully und Mike in MONSTERS INC. müssen nun versuchen Boos Tür zu organisieren und dabei von den Securities fern bleiben.

---

<sup>55</sup> Vgl. Vogler, 2007: 136

<sup>56</sup> Vgl. Mckee, 2007: 228-229

<sup>57</sup> Koehler, 2007: 170

<sup>58</sup> Vgl. Vogler, 2007: 136

Der Held:

*[...] has to reach down and call up reserves that will enable him to overcome these obstacles.<sup>59</sup>*

In vielen Fällen sind diese "reserves" Charaktere, die als Mentoren oder Verbündeten fungieren.

### **Verbündete**

Wall-E trifft auf seinen Tests auf mehrere Charaktere, die sich dann später als verbündete entpuppen. Als Erstes trifft er gleich nach seiner Ankunft auf den Reinigungsroboter M-O. Danach auf John, dem Menschen, dem er wieder auf den Stuhl hilft. Kurz darauf kreuzt er Wege mit einem anderen Menschen namens Mary, die ihm unbewusst den Weg zu Eve versperrt. Auf der Brücke macht er Bekanntschaft mit dem Captain und später mit den defekten Robotern, welche er dann aus dem „repair ward“ befreit. Diese ganzen Charaktere sind zu diesem Zeitpunkt noch nicht seine Verbündeten. Wall-E ist ein katalysierender Held, der Veränderungen in diesen Charakteren hervorruft und sie erst ihren eigenen Ruf zum Abenteuer erhören müssen.

In TOY STORY 3 werden Andys Spielzeuge von einem Mentor Lotso begrüßt, der sie mithilfe von Ken in die neue Welt einführt. Woody versucht nach der Einführung die Tagesstätte Sunnyside zu verlassen und landet dabei in Bonnies Tasche. Währenddessen werden die Spielzeuge in Sunnyside von den Kleinkindern gequält und misshandelt. Woody hingegen trifft in Bonnies Zimmer auf andere Verbündete die ihm helfen einen Weg zu Andy zu finden.

Carl in UP muss mit Russel so schnell wie möglich das Haus an den geplanten Ort in Paradise Falls bringen, da das Helium der Luftballone langsam ausgeht. Dabei trifft er auf Doug und Kevin, die ihn aus seiner Sicht nur im Weg stehen. Auch sein Sidekick Russell scheint ihn nur in seinem Vorhaben zu verlangsamen, in dem er Carls „dramatic need“ in Frage stellt.

Sully in MONSTERS INC. lernt zwar nicht wirklich neue Leute kennen, muss aber aufpassen, wem er was für Informationen preisgibt. Merida in BRAVE hat ihre Mutter in Bärenform als Verbündeten und sie versuchen sie wieder in einen Menschen zu ver-

---

<sup>59</sup> Keane, 1998: 79

wandeln. Das Kennenlernen von Verbündeten ist ebenfalls eine Prüfung für den Helden, da er getestet wird, ob er die anderen Figuren gut eingeschätzt hat.<sup>60</sup>

Nachdem der Held ein bisschen Zeit in der unbekannten Welt verbracht und andere Charaktere kennengelernt hat, wird es Zeit für einen Feind oder den Gegenspieler einzugreifen.

### **Eingriff der Feinde / des Gegenspielers**

Wall-E hat unabsichtlich die defekten Roboter befreit und somit die Aufmerksamkeit der Stewards auf sich und Eve gelenkt. Deswegen will Eve ihn in einer Rettungskapsel zurück zur Erde schicken, wogegen der Held sich weigert. Doch dann beobachten sie wie Gopher, die Pflanze, welche plötzlich unerklärlich verschwunden war, nachdem Eve wieder aufgeweckt wurde, in die Rettungskapsel platziert. Dieser Eingriff:

*[...] bewirkt somit eine Veränderung in der Bewegungsrichtung der Hauptfigur.*<sup>61</sup>

Das Ziel von Wall-E und Eve ist es nun die Pflanze zum Captain zurückzubringen.

In TOY STORY 3 möchte Buzz einen Transfer für sich und seine Freunde von dem Raum in dem die Kleinkinder spielen beantragen und möchte deswegen mit Lotso sprechen. Als ihm der Ausbruch aus dem Zimmer geglückt ist, trifft er jedoch auf Feinde, die ihn in die Bibliothek bringen. Dort trifft er dann auf Lotso, der ihm den Antrag verweigert und sogar seine Einstellungen zurücksetzt, sodass er keine Erinnerungen mehr besitzt und sich wieder für einen echten „space ranger“ hält. Buzz wird dann von Lotso gegen seine Freunde aufgehetzt und sperrt diese ein. Währenddessen erfährt Woody die Wahrheit über Lotso und beschließt seine Freunde zu retten. Sein Ziel ist es nicht mehr zu Andy zurückzukehren, sondern seine Freunde aus Sunnyside zu bringen.

Nach Randalls Eingreifen in MONSTERS INC. ist das Ziel Sullys nun nicht nur die kleine Boo wieder nach Hause zu bringen, sondern auch über Randalls Vorhaben, Kinder zu entführen zu berichten. Dieser Eingriff ist in vielen Fällen auch der „midpoint“.

*The midpoint is a turning point halfway through the screenplay, [...] that forces the main character to redefine or sharpen his central need.*<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup> Vgl. Vogler, 2007: 137

<sup>61</sup> Krützen, 2006: 222

In UP ist der „midpoint“ jedoch nicht der Eingriff des Gegners, sondern der Moment an dem Carl Russell verspricht auf den Vogel Kevin aufzupassen. In BRAVE scheint es so als würde Merida die Beziehung zu ihrer Mutter wieder aufzubauen, bis jedoch ihre Mutter für einen kurzen Moment nicht nur aussieht wie ein Bär sondern sich auch wie einer verhält und beinahe Merida attackiert. Den beiden wird nun klar, dass sie so schnell wie möglich den Zauberspruch rückgängig machen müssen.

Der „midpoint“ leitet den Helden zur entscheidenden Prüfung.

### 3.2.2 Entscheidende Prüfung

Die entscheidende Prüfung ist die, in der der Held auf den Tod trifft und ihn knapp entrinnt. Bevor er zur zentralen Prüfung kommt, muss er erst zur tiefsten Höhle vordringen.

#### Annäherung zur tiefsten Höhle

Woody in TOY STORY 3 hat soeben von den Spielzeugen in Bonnies Zimmer erfahren, dass Lotso die Kindertagesstätte wie ein Gefängnis führt. Daraufhin beschließt er nicht mehr zu Andy zurückzuwollen, sondern erst seine Freunde zu befreien. Er versteckt sich also in Bonnies Tasche, um wieder in die Tagesstätte zu kommen. Dort angekommen schleicht sich Woody in das Zimmer, in das seine Freunde eingeteilt sind und beobachtet, wie sie von den Kleinkindern malträtiert werden. Woody befindet sich zwar physisch schon in der tiefsten Höhle ist, aber noch nicht bereit zu handeln. Er muss sich erst vorbereiten und überlegen, wie er seine Freunde befreien kann.

In der Phase der Annäherung findet sich der Held in der unbekannten Welt vor einer weiteren Schwelle, die ihn in eine mysteriöse Zone führt, welche er trotz seines jetzt schon längerem Aufenthalt in dieser Welt noch nicht kennt.<sup>63</sup>

Woody hat also wieder die Schwelle zur Tagesstätte überquert, erlebt sie aber zum ersten Mal, wie sie wirklich ist. Während er zusieht wie seine Freunde misshandelt werden, taucht neben ihm ein kleines, fahrendes Telefonspielzeug auf. Er erfährt, dass dieses Spielzeug schon lange hier war und sich bestens auskennt. Dadurch erhält nun Woody wichtige Informationen um seine Rettungsaktion zu planen. Nun ist er bereit und zeigt sich seinen Freunden und schmiedet mit ihnen einen Plan.

---

<sup>62</sup> Keane, 1998: 83

<sup>63</sup> Vgl. Vogler, 2007: 143



Die Annäherung dient also ebenfalls zur Vorbereitung.<sup>64</sup> Der Held weiß, dass nun die Einsätze so hoch wie noch nie waren und es um Leben oder Tod geht.

Wie vorhin schon gesagt ist die entscheidende Prüfung die, in der Held zum ersten Mal wirklich mit dem Tod konfrontiert wird. Jedoch gibt es viele Filme, in denen der Held während den Prüfungen mehrfach dem Tod entrinnt, wie zum Beispiel FINDING NEMO oder auch WALL-E.

Wall-E und Eve haben soeben beobachtet, wie Gopher die Pflanze in eine Rettungskapsel gesteckt hat. Als es scheint, dass Gopher den Raum verlassen hat, geht Wall-E in die Kapsel um die Pflanze zu holen. Doch als er sie verlassen wollte, wird die Kapsel gestartet und fliegt mit ihm davon. Außerdem wurde die Kapsel mit einem Selbstzerstörungsmechanismus aktiviert. Er schafft es nur knapp vor der Explosion mit der Pflanze die Kapsel zu verlassen und hat somit die erste Konfrontation mit dem Tod hinter sich. Er erhält dafür sogar auch eine Belohnung. Jedoch ist dies nicht die entscheidende Prüfung, da diese Konfrontation keine wirklichen emotionalen Veränderungen im Helden oder den anderen Charakteren bewirken.

Eve freut und gibt ihm zwar einen Kuss, aber ihr primäres Ziel die Pflanze zum Captain zu bringen hat sich nicht verändert. Diese Konfrontation war nur eine weitere Prüfung auf die die Phase der Annäherung folgt. Nachdem Wall-E und Eve wieder im Axiom angekommen sind, folgt ihre kurze Vorbereitungsphase. Wall-E soll sich nun verstecken und darauf warten, dass Eve die Pflanze zum Captain bringt. Sie überquert nun wieder eine Schwelle und begibt sich in die tiefste Höhle. Auch Wall-E beschließt Eve zu folgen.

Carl in UP wird von den Hunden sogar wirklich in eine Höhle eskortiert, in der er dann auf seine entscheidende Prüfung trifft. Merida und ihre Mutter werden von den „Will-o-the-Wisps“ zu einer Ruine geführt, in der sie dann auf den Bären Mor’Du treffen, der im Prolog eingeführt wurde.

Diese Annäherungsphase dient nicht nur zur Vorbereitung für den Helden sondern auch für das Publikum. Dem Zuschauer wird ebenfalls klar gemacht, dass der Held nun vor einer größeren Herausforderung stehen wird.

---

<sup>64</sup> Vgl. Vogler, 2007: 145

### **Das Bestehen der Prüfung.**

In Toy Story 3 haben Woody und seine Freunde nun einen Plan geschmiedet und müssen diesen nun durchführen. Dass bei dieser Prüfung Komplikationen auftreten, ist selbstverständlich. Sie erreicht aber erst ihren Höhepunkt gegen Ende. Woody und seine Truppe haben es geschafft, das Gebäude der Tagesstätte zu verlassen und wollen über den Müllschacht flüchten. Unten angekommen müssen sie nur mehr noch den großen Spalt zwischen der offenen und geschlossenen Mülltonne überqueren. Dies scheint kein Problem zu sein, bis dann plötzlich Lotso mit seinen Gefährten auftaucht und sie daran hindert. Über den Schacht zurück können Woodys Truppe auch nicht, da ein Gegner sie blockiert und sie leicht auf Befehl von Lotso in die Mülltonne stoßen kann.

Vogler betont, dass diese Prüfung nur eine „crisis“ und nicht der „climax“ ist.<sup>65</sup> Es ist ein Moment, in dem die Opposition die Überhand besitzt, jedoch ist es nicht der Höhepunkt der Geschichte.

Wall-E will zu Eve und klettert deshalb über den Müllschacht zur Kabine des Captains. Dort erfahren Eve und der Captain, dass der Autopilot Auto die Pflanze zerstören oder entfernen will, da er so vorprogrammiert wurde. Auto, befiehlt seinen Untergebenen Gopher Eve festzuhalten während er versucht die Pflanze vom Captain wegzunehmen. Ihnen gelingt dies und sie werfen sie in den Müllschacht. Die Pflanze scheint verloren, doch Wall-E hat sie beim Hinaufklettern abgefangen. Nun hat er die Pflanze und Auto versucht alles, um sie ihn abzunehmen. Wall-E wird von Auto elektrisiert und fällt den Schacht wieder hinunter, während Eve und der Captain nur zusehen können. Danach wird Eve ausgeschaltet, ebenfalls den Schacht hinuntergeworfen und der Captain in seine Kabine eingesperrt. Die Gegner haben auch hier die Überhand.

Der Held stirbt nun in einem gewissen Sinne, muss dem Tod aber entrinnen und neu geboren werden.<sup>66</sup> In den meisten Fällen verändert er sich dabei, oder löst eine Veränderung in anderen Charakteren aus.

Woody schafft es Lotsos Verbündete gegen ihn aufzuhetzen, indem er ihnen zeigt, dass er die Tagesstätte ungerecht führt und nur sein eigenes Wohlbesinnen vor Augen hat. Ken, der den ganzen Vorfall nur beobachtet hat, stellt sich als Erster gegen Lotso. Ken hat in gewissermaßen den sicheren Tod von seiner geliebten Barbie, die zu

---

<sup>65</sup> Vgl. Vogler, 2007: 156-157

<sup>66</sup> Vgl. Vogler, 2007: 155

Woodys Truppe gehört beobachtet, macht eine Veränderung durch und wird zu einem Helden.

Ein Held muss also nicht wirklich den Tod selbst miterleben, sondern kann ihn nur beobachten.<sup>67</sup> Nachdem zuerst Ken überzeugt wurde, schafft es Woody dann auch die Anderen auf seine Seite zu bringen, die Lotso dann letztendlich in die große Mülltonne werfen und schließen.

Wall-E und Eve befinden sich nun am tiefsten Punkt der Höhle: im Müllentsorgungsraum des Raumschiffes. Eve wird sogar wörtlich wiedergeboren, sie „rebooted“. Sie und Wall-E sind jeweils in einem großen Mistwürfel gefangen und sind kurz davor in das Weltall entlassen zu werden. M-O, der Wall-E die ganze Zeit gefolgt ist um seine „Mistspuren“ zu säubern hilft ihnen unbewusst, da er die Tür, die ihnen die Rückkehr ermöglicht, am Schließen hindert, indem er sie blockiert. Eve befreit sich und Wall-E und schafft es beide wieder Sicher in den Müllraum zu bringen. Sie haben beide die entscheidende Prüfung bestanden.

Auch Carl in UP schafft es von Charles Muntz zu flüchten und hat sein Haus dorthin gebracht, wo er es plante. Jedoch musste er hierfür den Vogel Kevin opfern. Auch hat er sein Versprechen gebrochen auf den Vogel aufzupassen, was ihm Russel sehr übel nimmt. Dennoch ist er dem Tod erfolgreich entronnen.

In BRAVE stürzt Merida in den Ruinen in eine ehemalige Halle. Dort lauert in der Dunkelheit der Bär Mor'Du, welcher sie attackiert. Merida schafft es nur knapp mithilfe ihrer Mutter zu entkommen und sie flüchten von den Ruinen.

Nachdem diese entscheidende Prüfungen bestanden wurde, folgt dann in vielen Fällen eine Belohnung.

### 3.2.3 Die Belohnung

Wall-E und Eve befinden sich nun im Müllentsorgungsraum fern von der Gefahr ins Weltall entlassen zu werden. M-O setzt seine Reinigungsarbeiten ein Wall-E fort und kann diese endlich auch beenden. Sie stellen sich auch endlich gegenseitig vor. Währenddessen sucht Eve nach Ersatzteilen für den geschwächten Wall-E. Jedoch vergebens. Wall-E zeigt Eve wieder die Pflanze, doch sie reagiert diesmal anders darauf. In

---

<sup>67</sup> Vgl. Vogler, 2007: 162-153

den vorigen Fällen war ihr Ziel, nachdem sie die Pflanze gesehen hat, diese sofort zum Captain zu bringen. Doch diesmal legt sie sie zur Seite und will Wall-E an den Händen nehmen.

*One of the essential aspects of this step is the hero taking possession of whatever she came seeking. Treasure hunters take the gold, spies snatch the secret, pirates plunder the captured ship, an uncertain hero seizes her self-respect, a slave seizes control of his own destiny. A transaction has been made – the hero has risked death or sacrificed life, and now gets something in exchange.<sup>68</sup>*

Wall-E hat für das Bestehen gleich mehrere Belohnungen erhalten. Zuerst hat er, wonach alle gesucht haben, in seinem Besitz: die Pflanze. Woodys Truppe in TOY STORY 3 haben es geschafft aus Sunnyside zu entkommen. Carl in UP hat es geschafft sein Haus auf der Spitze von Paradise Falls zu platzieren. Sie haben alle ihr ursprüngliches Ziel erreicht.

Eve reagiert nun vollkommen anders, wenn sie die Pflanze sieht. Sie ignoriert ihren vorprogrammierten Befehl und setzt nun selber ihre Prioritäten, in diesem Fall das Wohlbefinden von Wall-E. Diese Erkenntnis ist nicht nur für sie, sondern auch für Wall-E eine Belohnung. Er wollte ja schon von Anfang an mit ihr zusammenkommen.

*Eine Erkenntnis kann eine Belohnung sein [...]<sup>69</sup>*

Ken und die anderen Anhänger von Lotso haben ebenfalls die Erkenntnis, dass er die Tagesstätte ungerecht führt und alle ausnützt. Sie empfinden in ihrem neuen Verhalten ebenfalls, dass sie neu geboren wurden<sup>70</sup> und erhalten dadurch neue Ansichten, welche ebenfalls eine Belohnung sein können.<sup>71</sup>

Auch Merida hat in der Ruine, bevor sie von Mor'Du angegriffen wurde, die Erkenntnis, dass der „Bären Zauberspruch“, mit dem sie ihre Mutter verwandelt hat, auch Mor'Du geschaffen hat.

---

<sup>68</sup> Vogler, 2007: 178

<sup>69</sup> Krützen, 2006: 233

<sup>70</sup> Vgl. Vogler, 2007: 181

<sup>71</sup> Vgl. Vogler, 2007: 180

Carl in Up bekommt von seinem Mentor Ellie in Form ihres „Adventure Books“ die neue Ansicht, dass sie mit ihm schon ein schönes Abenteuer verbracht hat, er loslassen und sich ein neues suchen soll.

Die Belohnungsphase dient also dazu damit der Held und das Publikum sich von den Anstrengungen und Anspannungen erholen kann. In manchen Filmen wie zum Beispiel Toy Story 3 wird diese Phase sehr kurz gehalten und der sofort eingeleitet.

### **Der zweite Plot Point**

*Plot Point II is when the main character says, “Enough! I can’t stand this anymore. I need to resolve this problem.”<sup>72</sup>*

Trotz seiner erhaltenen Belohnungen ist Wall-E in einer sehr schlechten Verfassung. Die entscheidende Prüfung und hat ihn sehr verletzt und seine Energie neigt sich langsam dem Ende zu. Nachdem Eve die Pflanze zur Seite legt und Wall-E an der Hand nehmen will, stößt er ihre Hand weg und fährt zur Pflanze. Er will ihr damit verdeutlichen, dass sie zur Erde zurückkehren müssen, da er dort alle nötigen Ersatzteile hat. Es wird somit das Problem der Heimreise mithilfe der Pflanze gelöst und Wall-E und Eve können nach seiner Reparatur endlich zusammen sein, was Wall-Es ursprünglicher Wunsch war.

Carl sieht nun ein, dass er Russell im Stich gelassen hat. Doch als er ihm das mitteilen will, macht Russell sich schon auf den Weg, um den Vogel Kevin aus den Klauen von Charles Muntz zu befreien. Er nimmt sich nun vor dieses Problem zu lösen.

Merida und ihre Mutter sehen nun ein wie ernst ihre Lage ist und beschließen den Zauberspruch so schnell wie möglich zu brechen.

In Toy Story 3 haben die Helden, so hat es den Anschein, all ihre Ziele erreicht: Sie sind aus Sunnyside geflohen und Lotso ist in der Mülltonne entsorgt worden. Jedoch kreierte der Gegenspieler ein weiteres Problem. Lotso zieht Woody ebenfalls in die Mülltonne. Seine Freunde beschließen ihn zu retten, obwohl die Müllabfuhr schon dabei ist die Tonne zu leeren.

Der zweite Plot Point verlangt also von den Charakteren, dass sie selbst in Aktion treten und versuchen das vorhandene Problem zu lösen und erhöht wieder die Einsätze.

---

<sup>72</sup> Keane, 1998: 84

Diesmal wird Alles aufs Spiel gesetzt.<sup>73</sup> Die Figur macht sich nun aus eigener Entscheidung auf diesen Weg oder wird durch Druck von außen dazu getrieben.<sup>74</sup>

### 3.3 Der dritte Akt (Resolution)

Der zweite Plot Point leitet den dritten Akt ein, dessen Funktion, wie schon vorher erwähnt, es ist die Geschichte nicht unbedingt zu beenden, sondern sie aufzulösen.<sup>75</sup>

*Act III is the working out of the decisions made by the main character at Plot Point II.*<sup>76</sup>

Im dritten Akt wird der Held bis an seine Grenzen gefordert. Es steht alles auf dem Spiel und die Zeit drängt. Es ist nun alles hektischer. Der Akt fügt sich aus folgenden Stationen der Heldenreise: dem Weg zurück in die vertraute Welt, der finalen Auseinandersetzung mit dem Schatten und die Konsequenz dieser Auseinandersetzung, die Rückkehr mit dem Elixier.<sup>77</sup>

#### 3.3.1 Der Weg zurück

Der Held hat nun die Belohnung erhalten und hat die entscheidende Prüfung bestanden. Der zweite Plot Point holt ihn nun aber aus der Ruhephase heraus und bringt ihn dazu eine weitere Schwelle überqueren zu wollen, um wieder in die vertraute Welt zurückzukehren.

Wall-E und Eve haben nun beschlossen, dass sie zurück zur Erde müssen. Deswegen nimmt Eve den geschwächten Wall-E, an den sich auch M-O anhängt und fliegt mit ihnen aus der Müllentsorgungshalle. Dabei treffen sie auf die defekten Roboter, die Wall-E unabsichtlich befreit hat. Diese werden nun zu ihren Verbündeten. Der Captain, welcher ebenfalls erfährt, dass Wall-E und Eve die Pflanze besitzen, wird ebenfalls ihr Verbündeter und versucht Auto abzulenken.

---

<sup>73</sup> Vgl. Keane, 1998: 84

<sup>74</sup> Vgl. Krützen, 2006: 237

<sup>75</sup> Vgl. Field, 2005: 26

<sup>76</sup> Keane, 1998: 84

<sup>77</sup> Vgl. Vogler, 2007: 17-19

Wall-E hat nun seine ganzen Reserven, unter anderem seine Verbündeten eingesetzt und muss nun von den Stewards, welche Auto auf ihn und seine Verbündeten los-schickt, entkommen. Der dritte Akt erhöht also ebenfalls das Tempo der Geschichte. Um dies zu realisieren, werden zu diesem Zeitpunkt Verfolgungsjagden oder Actionse- quenzen eingesetzt.<sup>78</sup>

In TOY STORY 3 befinden sich Woody und seine Freunde aufgrund Lotsos Eingriff nun im Müllwagen. Sie müssen nun versuchen, dem ständig dazukommenden Mist auszu- weichen, um nicht von ihm platt gedrückt zu werden. Sie landen dann auf der Müllde- ponie und werden auf ein Band geschoben, dass sie langsam zur Müllverbrennungskammer führt. In diesem Fall haben, die Spielzeuge eine weitere Schwelle überquert, die sie noch in eine tiefere Höhle bringt.

Auch Carl in Up beschließt nun doch Russell zu helfen den Vogel Kevin zu retten. Hier- für fliegt er mit seinem Haus dem großen Zeppelin von Charles Muntz nach. Er über- quert also auch eine weitere Schwelle und begibt sich wieder in die Höhle, aus der er vor Kurzem erst geflohen ist. Jedoch um sein Haus erst wieder zum Fliegen zu brin- gen, muss er es erst leichter machen, da er nicht mehr so viele Heliumballone besitzt. Hierfür schmeißt er seine Möbel und seine Besitze hinaus. Er Opfert also Objekt oder Sachen, die ihm wichtig waren, er aber entschlossen hat, dass ihm andere wichtiger sind.<sup>79</sup>

Wall-E und Eve schaffen es mithilfe ihrer Verbündeten die Stewards auszuschalten und befinden sich kurz vor dem „Holodetector“, der Ort an dem sie die Pflanze platzie- ren müssen, damit das Raumschiff von alleine zurück zur Erde fliegt.

Woody und seine Freunde sind den ganzen Gefahren, wie zum Beispiel den Zerklei- ner, erfolgreich ausgewichen und können schon das Licht des Verbrennungsraumes sehen aber auch einen Knopf, der das Band stoppt.

Carl hat es, geschafft mithilfe von seinem verbündetem Hund Doug Russell und den Vogel zu befreien und steht nun Charles Muntz gegenüber.

Der Held steht nun in greifbarer Nähe zu seinem Ziel jedoch stellt ihm sich der Schat- ten ein letztes Mal in den Weg.

---

<sup>78</sup> Vgl. Vogler 2007: 191

<sup>79</sup> Vgl. Vogler, 2007: 192

### 3.3.2 Die finale Auseinandersetzung

Der Held hat seit Beginn des dritten Aktes nun die Initiative ergriffen und weitere kleine Prüfungen überstanden und steht nun vor der finalen Auseinandersetzung. Dies ist nun der sogenannte „climax“ der Geschichte.

*Wenn der Protagonist den mächtigsten und konzentriertesten antagonistischen Kräften seines Lebens gegenübersteht, steckt er in diesem Dilemma und muß sich für die eine oder andere Handlung entscheiden, um mit einer letzten Anstrengung sein Ziel zu erreichen.<sup>80</sup>*

Nach dieser Phase soll nun die Figur als wirklicher Held wiedergeboren werden.

Wall-E und Eve fliegen mit der Pflanze in Richtung Holodetector, den der Captain aktiviert hat. Auto mischt sich ein und lenkt das Raumschiff in eine Schräglage, sodass Wall-E und Eve am Holodetector abprallen und sie die Pflanze fallen lassen. Noch dazu bewirkt die Schräglage, dass alle Menschen, die sich nun aufgrund der Aktivierung des „detectors“ in diesem großen Areal befinden, aus ihren Stühlen fallen und hilflos nun den Boden hinunter rutschen. Doch damit nicht genug: Zwei schwere und lange Transportflächen rutschen nun ebenfalls hinunter und drohen die Menschen zu zerdrücken. Eve eilt schnell zur Rettung und muss nun diese zwei Flächen festhalten.

Währenddessen stößt Auto den Captain von sich und deaktiviert nun den Holodetector, welcher nun langsam beginnt wieder einzufahren. Um dies zu verhindern, klemmt sich der schon geschwächte Wall-E dazwischen. Wall-E und Eve stehen also wieder vor einer physischen Prüfung bevor. Jedoch wenn sie diesmal versagen, sterben nicht nur sie, sondern auch die Menschen. Der Einsatz ist nun am höchsten.<sup>81</sup>

Wall-E ist schon ziemlich geschwächt und hat sichtlich Probleme dem Druck des "Holodetectors" standzuhalten. Des Weiteren hat er sich schlecht platziert und einen schlechten Halt, was dazu führt, dass er abrutscht und vom "detector" zerdrückt wird. Wall-E hat nun sein Leben für das der anderen geopfert. Um als wahrer Held wiedergeboren zu werden, kommt es öfters vor, dass der Held sich oder etwas ihm Wichtiges opfern muss.<sup>82</sup>

---

<sup>80</sup> McKee, 2011: 327

<sup>81</sup> Vgl. Vogler, 2007: 198

<sup>82</sup> Vgl. Vogler, 2007: 209



Nachdem Eve und der Captain beobachten mussten, wie Wall-E sich geopfert hat, beschließt nun der Captain den Part des Helden zu übernehmen und schafft es nach einem kurzen Kampf den Autopiloten zu deaktivieren. Er bringt das Raumschiff wieder in eine gerade Position und aktiviert nun wieder den "Holodetector". Eve eilt nun sofort zu Wall-E, um ihn in ihren Armen zu halten. Erst dann ruft sie nach der Pflanze. Eve hat sich durch Wall-E von einem Protokoll folgendem Roboter zu einer Figur, die Emotionen fühlt, entwickelt.

Dies ist die höchste dramatische Aufgabe der finalen Auseinandersetzung: Der Held hat eine sichtliche Veränderung durchgemacht.<sup>83</sup> Da Wall-E ein katalysierender Held ist, hat er sich nicht verändert aber erfolgreich eine Veränderung in Eve hervorgehoben. Das Publikum soll nun sehen, dass alle Aufgaben in der unbekannten Welt dem Helden Lektionen beigebracht haben und er sich diese zu Herzen genommen hat.

Carl in UP wird ebenfalls noch mal physisch gefordert, als er gegen Charles Mutz kämpfen muss. Er opfert sein Haus, um Russell, Kevin und Doug zu retten und ist sichtlich erfreulicher sich in deren Gesellschaft zu befinden. Er ist nun als neuer Mann geboren.

In TOY STORY 3 sehen Woody und seine Freunde als einzige Möglichkeit dem Müllverbrennungsofen zu entkommen, indem irgendwer den „Stoppknopf“ drückt, zu dem eine Leiter führt. Da Lotso am nächsten an der Leiter ist, helfen Woody und Buzz ihm hinauf. Als Lotso endlich oben angekommen ist, hoffen die Spielzeuge, dass er den Knopf betätigt, jedoch lässt er sie im Stich. In diesem Fall ist die finale Auseinandersetzung des Helden ein Fehltritt und nun steht er kurz davor an der Rückkehr in die vertraute Welt zu scheitern. Das Publikum ist nun mehr daran interessiert ob und wie er nun dem Tod entrinnt. In TOY STORY 3 werden sie kurz vor der Verbrennung von ihren drei kleinen grünen Verbündeten mit einem Greifer gerettet.

In Brave steht für Merida am Meisten am Spiel als ihr Vater versucht ihre Mutter, welche noch ein Bär ist, zu töten und sie nun gegen ihn kämpfen muss. Sie hat nun eingesehen, wie stur sie anfangs gegenüber ihrer Mutter war und verteidigt sie nun.

Eve bekommt nun die Pflanze zugeworfen, welche sie sofort im Holodetector platziert. Der Held hat nun die finale Auseinandersetzung hinter sich und kann nun zurück in die vertraute Welt kehren.

---

<sup>83</sup> Vgl. Vogler, 2007: 210-211

### 3.3.3 Rückkehr mit dem Elixier

In dieser Phase kehrt der Held nach all seinen Prüfungen und Auseinandersetzungen zurück in die vertraute Welt.

*But they always proceed with a sense that they are commencing a new life, one that will be forever different because of the road just traveled.<sup>84</sup>*

Viele Filme bringen den Helden wörtlich zum Anfang zurück um die Geschichte abzurunden.

Eve hat es geschafft die Pflanze in den Holodetector zu geben und das Raumschiff macht sich nun automatisch auf den Weg zur Erde. Dort angekommen düst sie mit Wall-E, der die finale Auseinandersetzung nicht überlebt zu haben scheint, zu ihm nach Haus um ihn zu reparieren. Das Publikum merkt, wie wichtig ihr Wall-E geworden ist, da sie so schnell wie sie nur kann seine kaputten Teile ersetzt. Nachdem sie ihn nun fertig repariert hat, wartet sie nun mit Spannung auf das Ergebnis. Wall-E bewegt sich wieder und Eve kann nun das erhaltene Elixier der Liebe anwenden.

*Love is, of course, one of the most powerful and popular Elixirs.<sup>85</sup>*

Wall-E scheint nach seiner Wiedergeburt aber nicht mehr, der zu sein, der er vorher war. Es sieht so aus als habe er das Elixier der Liebe, welches er Eve übergeben hat, im Tod verloren. Er ist nun nur mehr noch ein Roboter, der seine Aufgaben durchführen muss. Eve muss nun noch einmal einen letzten Test bestehen, um ihr „dramatic need“ zu erhalten. Erst nachdem sie ihn wieder wachküsst, kehrt er wieder zurück. Nun können beide das Elixier genießen.

Die Menschen währenddessen haben die Pflanze als ihr Elixier, welche es ihnen ermöglicht den Planeten wieder bewohnbar zu machen. Sie fühlen sich nun für den Erhalt des Planeten verantwortlich.

*A common and powerful Elixir is for heroes to take wider responsibility at the Return [...]<sup>86</sup>*

---

<sup>84</sup> Vogler, 2007: 215

<sup>85</sup> Vogler, 2007: 221

<sup>86</sup> Vogler, 2007: 222

Auch Carl in UP erhält das Elixier der Verantwortlichkeit. Er sieht sich nun verpflichtet Russell zu unterstützen.

Jedoch hat die Pflanze in Wall-E noch eine andere Funktion. Sie führt eine Veränderung in der Welt vor. Die Natur wird erneuert.

In Toy Story 3 haben es Woody und die Spielzeuge geschafft zurück zu Andys Haus zu kommen. Sie haben gelernt, dass mit ihnen höchstwahrscheinlich länger nicht mehr gespielt wird und dies auch akzeptiert. Ihnen ist es lieber von ihrem Besitzer, der sie auch wirklich liebt im Keller gelagert zu sein, als von irgendwelchen Kindern misshandelt zu werden. Ihr Elixier macht sie nicht wirklich fröhlicher, jedoch haben sie Weisheit erhalten.<sup>87</sup>

Merida hat nun gelernt nicht mehr nur gegen ihre Mutter zu arbeiten, sondern auch auf sie zu hören, genauso wie ihre Mutter auch ihre Ansichten respektiert und offen ist, manche Traditionen nicht so ernst zu nehmen.

## Epilog

Toy Story 3 beendet mit einem längeren Epilog die Geschichte. Woody schafft es mit einer geschriebenen Nachricht an Andy ihn zu überzeugen seine Spielzeuge jemanden zu übergeben, der sie derzeit verwenden kann: Bonnie. Andy fährt also zu ihr nach Hause und übergibt ihr ein Spielzeug nach dem anderen und trennt sich von seinem langjährigem „Partner“ Woody. Sie werden alle herzlichst von Bonnie begrüßt und bevor Andy weiter Richtung College fährt, wird noch ein letztes Mal mit ihnen gespielt. Woody und seine Freunde haben nun ein neues zuhause gefunden, in dem sie wieder einen Nutzen haben und geliebt werden können.

Während den Credits läuft der Epilog weiter, der zeigt, dass Andys Spielzeuge von Bonnies akzeptiert wurden und sich alle bestens verstehen. Ken und Barbie haben Sunnyside übernommen und managen es nicht mehr als Gefängnis.

Auch Wall-E und Up haben einen Epilog, der während den Credits läuft. In Wall-E sehen wir, dass es den Menschen gelingt, den Planeten wieder „grün“ zu machen und die Natur zu unterstützen und werden dabei von Wall-E und Eve unterstützt. Carl verbringt mehr Zeit mit Russell und hat Doug adoptiert, welcher selber eine größere Familie gegründet hat.

---

<sup>87</sup> Vgl. Vogler, 2007: 222

Der Epilog dient dazu einen Blick in die Zukunft zu werfen, um zu sehen, was die Reise alles bewirkt hat und was aus den Charakteren geworden ist.<sup>88</sup> Er rundet nicht nur ab, sondern zeigt auch, dass nun eine andere Geschichte beginnen könnte.

Das Ziel am Ende eines Films ist es das Publikum emotional zufriedenzustellen. Es soll das Gefühl bekommen, dass es wert war, Emotionen in diese Geschichte investiert zu haben.

---

<sup>88</sup> Vgl. Vogler, 2007: 223

## 4 Conclusio

In seinem Buch *The Writer's Journey* stellt Christopher Vogler die Theorie auf, dass die Geschichten von den meisten Filmen sich an bestimmten Charakteren/Archetypen bedienen und sich an einen bestimmten Aufbau halten. Sieht man sich die Filme von Pixar an, wird diese Theorie bestätigt. In allen ihrer derzeitig erschienenen Filmen findet man die in dieser Arbeit erwähnten Archetypen wieder. Auch der Aufbau der Geschichte hält sich sehr an die 3 Akt Struktur, welche ebenfalls in einem Großteil der Dramaturgie Ratgeber zu finden ist. Pixar hat also mit seinen Filmen nicht neue Erzählstrukturen erfunden, sondern sich an Vorgaben gehalten, die andere Filme ebenfalls schon verwendet haben und die sogar bis zu den alten griechischen Heldengeschichten zurückzuführen sind, auf deren Analysen Christopher Voglers Buch basiert. Jedoch zeigt Pixar sehr gut wie unterschiedlich die Filme scheinen können, obwohl deren Aufbau und Charaktere sich sehr ähneln oder sogar gleich sind. Das was die Filme so verschieden macht, sind die Welten, die bekannte und unbekannte Welt und ihre Charaktere mit ihren spezifischen Eigenschaften, die die Filmmacher kreieren. Pixar und viele andere Drehbuchautoren scheinen sich also an eine Kernstruktur zu halten, die jedoch Unmengen an kreativen Spielraum lassen, um jeden Film so einzigartig wie möglich zu gestalten.

---

## Literaturverzeichnis

BLANK Richard: Drehbuch. Alles auf Anfang – Abschied von der klassischen Dramaturgie. Berlin, Köln 2011.

FIELD Syd: Screenplay – The Foundations of Screenwriting – A Step-by-Step Guide from Concept to finished Script. Revised edition, New York 2005.

KEANE Christopher: How to Write a Selling Screenplay – A Step-by-Step Approach to Developing Your Story and Writing Your Screenplay by One of Today's Most Successful Screenwriters and Teachers. New York 1998.

KOEHLER Gerrit: Drehbuch Schreiben – Wissen kompakt für Autoren. Frankfurt am Main 2007.

KRÜTZEN Michaela: Dramaturgie des Films – Wie Hollywood erzählt. 2. Auflage, Frankfurt am Main 2006.

MCKEE Robert: Story – Die Prinzipien des Drehbuchschreibens. 7. Auflage, Berlin, Köln 2011.

MORTIMER John Clifford: The Oxford Book of Villains. Oxford, New York, Toronto, Delhi, Bombay, Calcutta, Madras, Karachi, Petaling Jaya, Singapore, Honk Kong, Tokyo, Nairobi, Dar es Salaam, Cape Town, Melbourne, Auckland and associated companies in Berlin, Ibadan 1992.

VOGLER Christopher: The Writer's Journey – Mythic Structure for Writers. Third Edition, Studio City 2007.

...

## **Eigenständigkeitserklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, Datum

Vorname Nachname